专题 **字节流动的宇宙** 数字发行黑与白

焦点 **匠人之魂** 来自黑暗之魂的传奇

**电脑游戏新干线**

# 大众软件

# 07

2014年7月

读我懂你，悦享应用娱乐未来

## 特别策划

### 清爽度夏——清洁散热季


18 各有特色——笔记本的拆解与清洁

28 技能升级——散热系统的保养维护

32 软硬兼施——用软件与外设控制热量





专栏评述 **球场之外的争夺战——引爆互联网的世界杯效应**

新品初评 英特尔酷睿i7-4790K处理器 / 爱普生LW-400标签打印机 / 戴尔外星人17笔记本电脑 / 易享派无线SD卡适配器 / 联想IdeaCentre K415 A10-6700电脑 / AOC U2868PQU 4K显示器

前线地带 中土：魔多之影——死灵刺客之剑

评游析道 新旧元素交融的感动之旅

龙门茶社 我知道你在那款游戏里干了什么






国内统一刊号 CN45-1304/TP




Geak Watch
果壳智能手表

GEAK果壳
www.iGeak.com



**全球第一款真正意义上的智能手表**
可脱离手机独立上网、独立使用的独立设备
可提供人体感应在内的独特传感能力
使用真正的智能操作系统
具备功能内容不断升级的能力



**全球最精致的安卓智能设备**
安卓4.1 仅有30%的设备能运行的顶级智能系统
浓缩于1.5寸高清真彩屏
强大的内置CPU提供强大计算动力
甚至可直接解码高清视频



**高集成网络模块**
唯一具备WiFi模块的智能手表
可在脱离一切其他产品的情况下独立上网。
使用行业领先的蓝牙4.0技术
可独立进行网络数据传输



**时间还可以这么看**
GEAK Watch不仅支持多地时间
还支持世界时钟以及主题自定义



**我们不应该只看天气**
GEAK 手表提供全球精准的天气信息
可以随时随地获取天气预报
GEAK 手表可实时更新污染指数
保护你和家人的身体健康



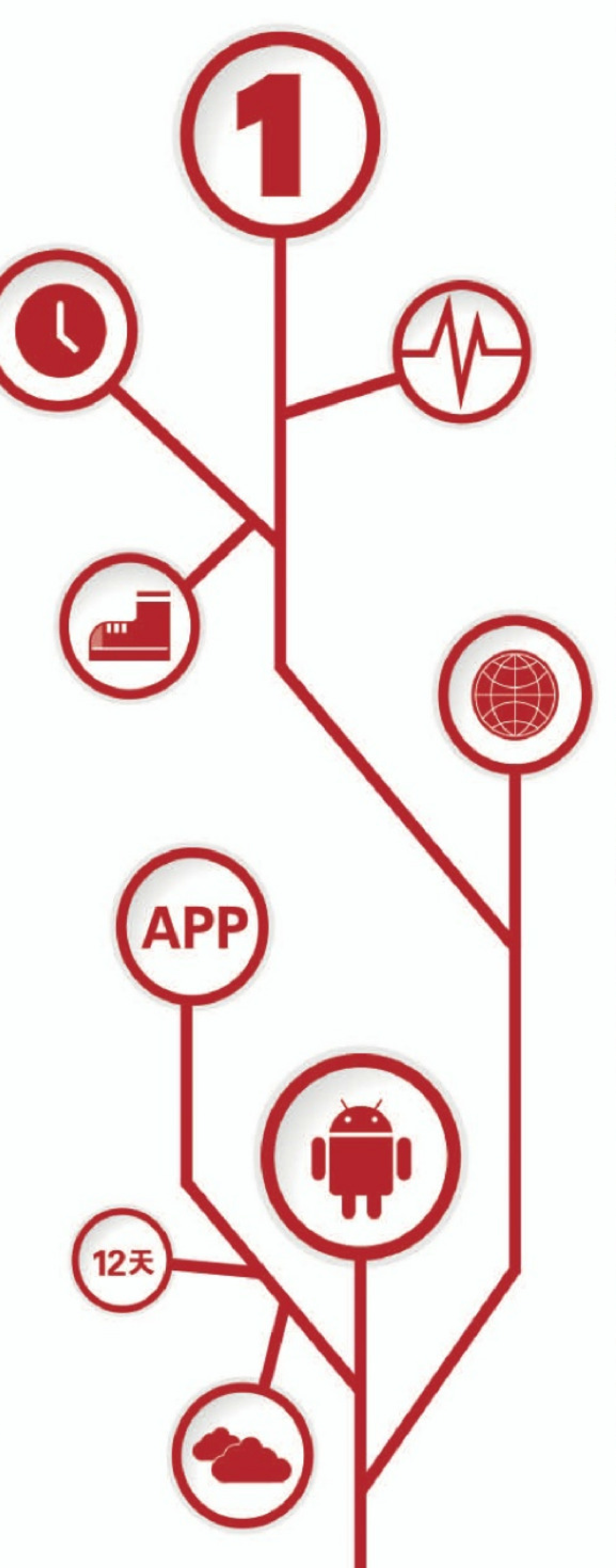
**生活可以更健康**
7*24小时的计步器
全天记录行动数据
精准分析脂肪燃烧情况
为立志健身者提供最精准的数据支持



**多种智能传感器**
最强大的传感器、最完整的集成GEAK Watch集成了温度、
导航、动力加速、陀螺仪等多种智能传感器
部分采用更高精度更高可靠性军品级产品



**超节电软硬件技术 待机高达12天**
GEAK Watch有超低功耗的芯片
配合高效率LG全贴合屏幕和独家的节电OS平台
待机时间可以高达12天
秒杀市场同类设备




怪物王国
online
萌宠也疯狂
暑期档全球公测即将开启
九合天下
九合游戏
9hgame.com
http://gwwg.9hgame.com/



2014年7月 总第468期
本期目录

P17
清爽度夏

又一个炎热的夏季到来了，不仅是我们自己感到难熬，陪伴着我们的各种数码设备也会因为外界温度的影响而出现一些问题。如今我们主要使用的电脑已经从台式机变成了笔记本电脑，手机和平板电脑则成为了上网和日常任务最常使用的智能设备，这些产品又该如何安全冷静的度过酷夏呢？

P11
球场之外的争夺战

四年一度的世界杯今年在巴西召开，随着世界杯开幕，全世界都围着足球转起来。抬头有IT巨头之间为屏幕互相博弈，低头有创业团体寻找间隙进击卡位。激情碰撞的世界杯给了我们改变自己，改变世界的机会。





## 新品初评
4 高频冲击——英特尔酷睿i7-4790K处理器
5 小帮手大用途——爱普生LW-400标签打印机
6 膝上游戏站——戴尔外星人17笔记本电脑
8 相机无线化改造——易享派无线SD卡适配器
9 感受加速力量——联想IdeaCentre K415 A10-6700电脑
10 超大视野——AOC U2868PQU 4K显示器

## 专栏评述
11 球场之外的争夺战
引爆互联网的世界杯效应

## 特别策划
17 清爽度夏清洁散热季
18 各有特色——笔记本的拆解与清洁
28 技能升级——散热系统的保养维护
32 软硬兼施——用软件与外设控制热量

## 36 要闻闪回
38 晶合快评

## APP前哨站
40 鹰头马编年史
51 产经新闻
52 世说·心语
54 第九游击课
59 大软国家地理
62 2.5次元

## 68 晶合通讯
70 声音
71 业界
72 外媒

## 游者新说
73 无人生还
74 任地狱矛盾
75 球事儿、球人儿

## 专题企划
76 字节流动的宇宙数字发行黑与白

## 中国游戏报道
82 一场脚踏实地的追梦《旅程》
专访游戏制作人陈星汉




## 德军总部：新秩序

1992年的《德军总部3D》作为FPS产业乃至整个现代PC游戏界的奠基者，在玩家心中的地位至高无上。而瑞典新军MachineGames的处女作《德军总部——新秩序》是继《狂怒》后的又一款id Tech 5引擎游戏，一口气登陆新老主机和PC五个平台，它能否继承祖先的衣钵，成为配得上这个传奇品牌的新一章呢？





### 前线地带
85 六月PC单机游戏一览
87 中土：魔多之影——死灵刺客之剑
89 国土防线：革命——沙箱中的游击战争

### 本月焦点
91 匠人之魂来自“黑暗之魂”的硬派传奇

### 评游析道
113 新旧元素交融的感动之旅
117 这才是独裁者！
120 伪硬派奇幻之旅
123 来自南方的海盗
126 小城故事
128 东欧好山寨

### 在线争锋
130 落幕前把它榨干
“拳皇”品牌网游衍生品的喜与悲
134 《大众软件》游戏测试平台

### 极限竞技
138 电竞国度——巨星与草根的交错人生

### 桌面游戏
142 写在前面
142 《万智牌：鹏洛客对决2015》亮相
143 老谢的桌游开店随谈（4）
144 国外精品桌游简介：西迪爸爸
145 国外精品桌游简介：洞穴农夫

### 龙门茶社
146 我知道你在那款游戏里干了什么
146 安德的游戏——从反派视角解读游戏中的“正邪之争”
148 九宫格之外的善恶抉择
150 三小时城主
152 最后一次阴暗面之旅
154 春梦了无痕

### 读编往来
156 Joker的SBS
158 林晓在线

159 TOPTEN

# 高频冲击
## 英特尔酷睿i7-4790K处理器

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆英特尔（Intel）◆上市状态：海外已上市◆339.99美元（约合2116元人民币）◆附件：散热器、质保证书等◆推荐用户：高端用户，发烧级玩家、超频爱好者◆咨询电话：无◆相似产品：酷睿i7-4770K、酷睿i7-4790等

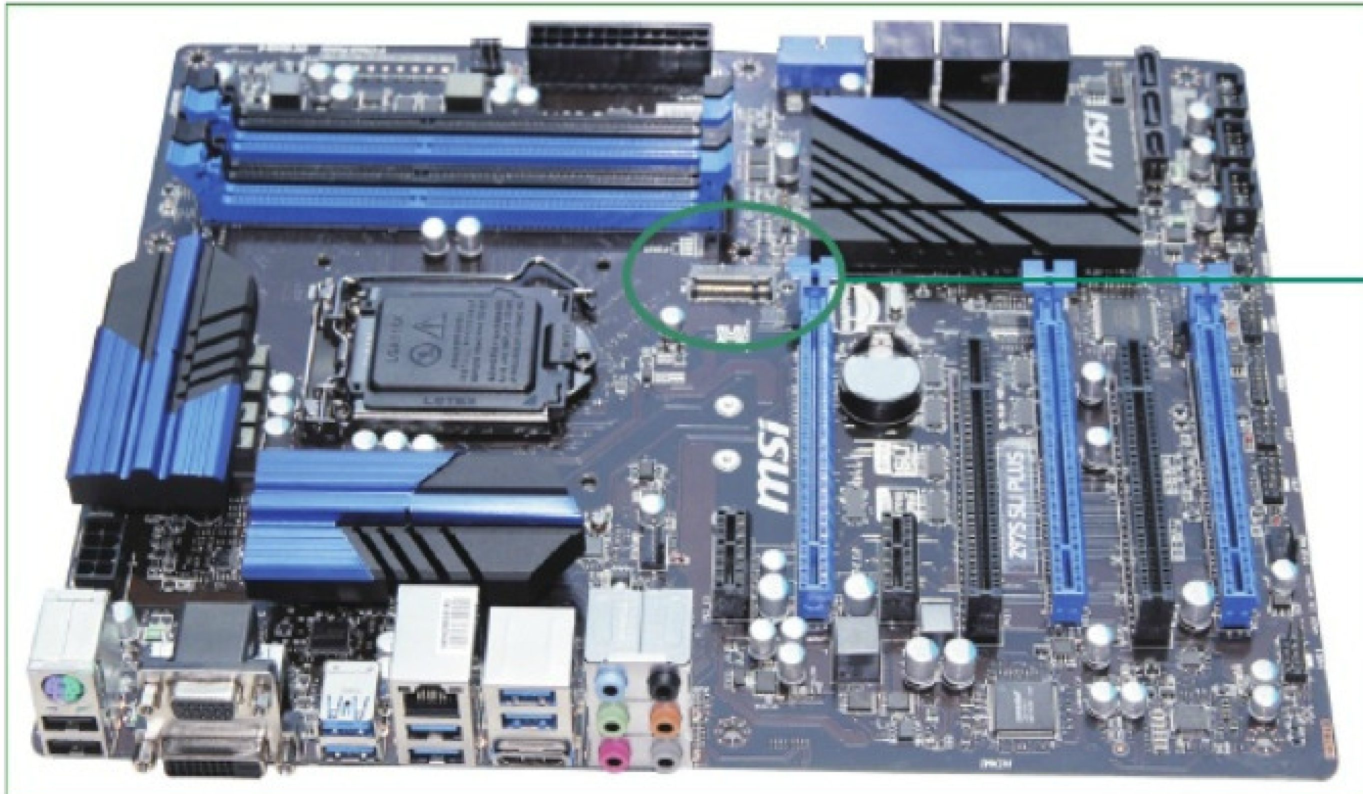
在2014年6月份，我们没有等到英特尔再次升级处理器架构，而是迎来了对Haswell架构的细节调节产品，即Haswell ReFresh核心处理器。基于Haswell ReFresh核心的产品将包括酷睿i7、i5、i3的全系列型号，还有包括多款奔腾和赛扬处理器，将全面取代原有的Haswell核心处理器。

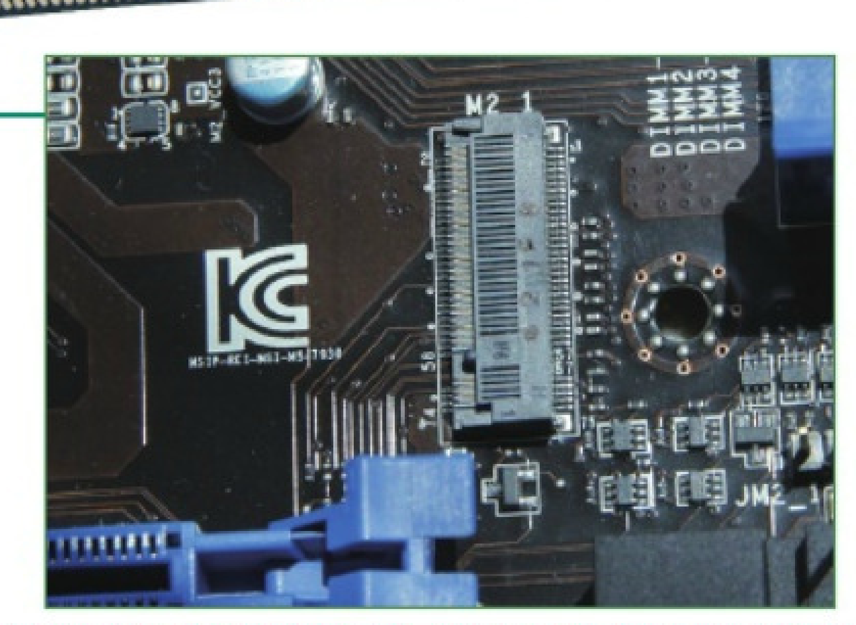





←↓虽然只是对内部细节的调整，但要最直观的了解Haswell ReFresh核心性能，还是要通过旗舰级产品酷睿i7-4790K。从外观上看，i7-4790K仍采用LGA1150接口封装，和之前的旗舰产品i7-4770K相比，在正反面的金属触点、元件配置等方面略有差别。

↓与Haswell ReFresh核心同步推出的是新一代9系列芯片组，而拥有超频能力的酷睿i7-4790K等处理器当然最好选择Z97，例如微星Z97S等产品，可提供更好的超频能力和对新核心的兼容性




9系列芯片组最明显的进步就是引入了更小巧的M.2 SSD接口，不占用SATA接口，且拥有更强的发展潜力，最高带宽可达10Gbps

酷睿i7-4790K是替代i7-4770K的旗舰级产品，拥有4核8线程运算能力，频率为4.0GHz，睿频4.4GHz，热设计（TDP）功耗88W。作为新的不锁频K系列处理器，它配备高聚物散热材料（NGPTIM）以提高处理器核心散热效率，同时增加电容元件来提供更平稳的电流。

我们的测试平台是微星Z497S SLI Plus主板，Classic经典军规用料系列的一员。它提供了双显卡并联能力、M.2 SSD接口等配置，偏向稳定性的配置同时适合追求稳定的用户与喜爱超频的玩家。另外我们采用英睿达DDR3 1600内存4GB×2，希捷M550固态硬盘，安装64位Windows 7中文旗舰版操作系统和最新驱动。

酷睿i7-4790K的测试成绩相当出色，各项性能都比i7-4770K有10%左右的提升。我们当然还要尝试一下酷睿i7-4790K的超频能力，在原厂风扇和非常安全的1.288V核心电压下，其全核心频率可稳定地达到4（核）×4.5GHz，Fritz Chess Benchmark成绩达到17319千步/秒，CineBench 11.5成绩为9.85pts，wPrime成绩265.588秒，均有明显提升。略微增加电压后，其频率还能达到4（核）×4.6GHz，wPrime成绩259.041秒。如果加强散热和提升核心电压，它还有更高的超频空间。

**性能测试**

| 项目 | 项目（设置） | i7-4770K | i7-4790K |
|---|---|---|---|
| PCMark 7 | 总分 | 4150 | 4543 |
| wPrime* | 多线程1024M | 316.6秒 | 282.017秒 |
| CineBench 11.5 | CPU | 8.12pts | 9.03pts |
| Fritz Chess Benchmark | 8线程 | 13315千步/秒 | 15906千步/秒 |
| 3DMark11 | Entry | E2694 | E2660 |
| MediaCoder* | 预置手机格式耗时 | 67秒 | 60.2秒 |

注*：此项得分越低越好，其他均为越高越高

**总结：**Haswell ReFresh核心处理器频率的大幅进步，让性能有了明显增强，与同档次Haswell核心产品相比，性能提升幅度其实并不次于架构换代。

# 小帮手大用途
## 爱普生LW-400标签打印机

■晶合实验室 青岚



炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

◆爱普生（EPSON）◆上市状态：已上市◆529元◆附件：电源线、试用墨盒、说明书等◆推荐：追求效率和规范化的办公、家庭用户◆咨询电话：400-810-9977（服务热线）◆相似产品：爱普生LW-700、兄弟PT-D200等

喜欢看美剧《生活大爆炸》的朋友们，应该对谢尔顿（Sheldon）在外出旅行时给自己的随身物品统统打上标签的那一幕还有印象，不过他使用二维码标签，再将二维码信息输入手机中的方式还是有些麻烦。对于经常需要管理大量物品的用户，一个更加方便实用的标签打印机一定能极大的提高效率，例如爱普生超便携标签打印机LW-400。




LW-400外形有点像大号的全键盘手机，外形圆润，按键也使用了比较可爱的椭圆造型并搭配大型嫩绿色切断钮。其重量为450g（含6mm纸带），使用电池则为540g，使用双手握持并不会感到过于沉重，拇指按键很舒服

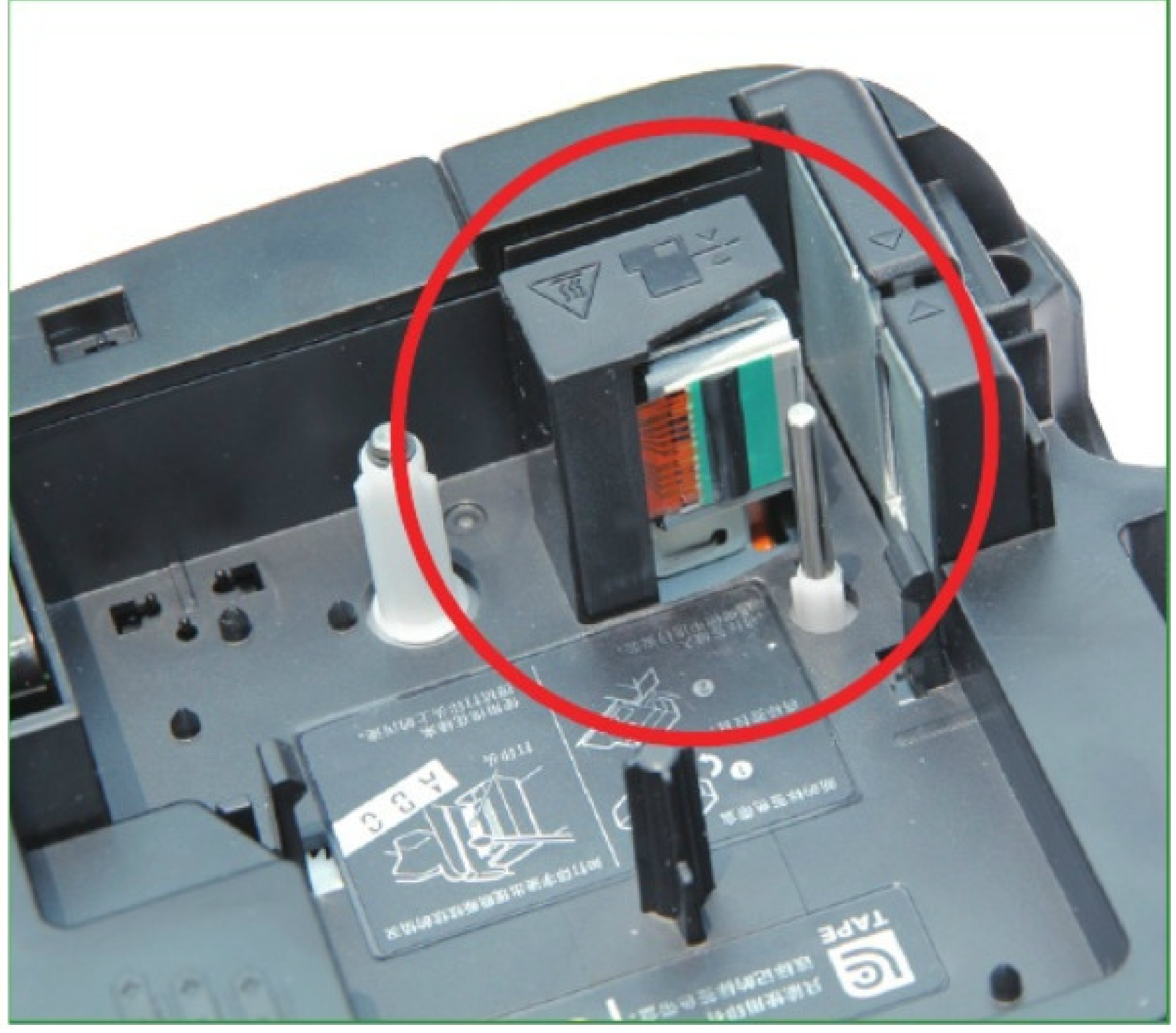






LW-400由26个字幕和数字键、多种功能键组成的键盘，有些功能键如条形码等需要使用Shift进行切换。其主要功能和使用方式已经标注在底部，可以快速上手

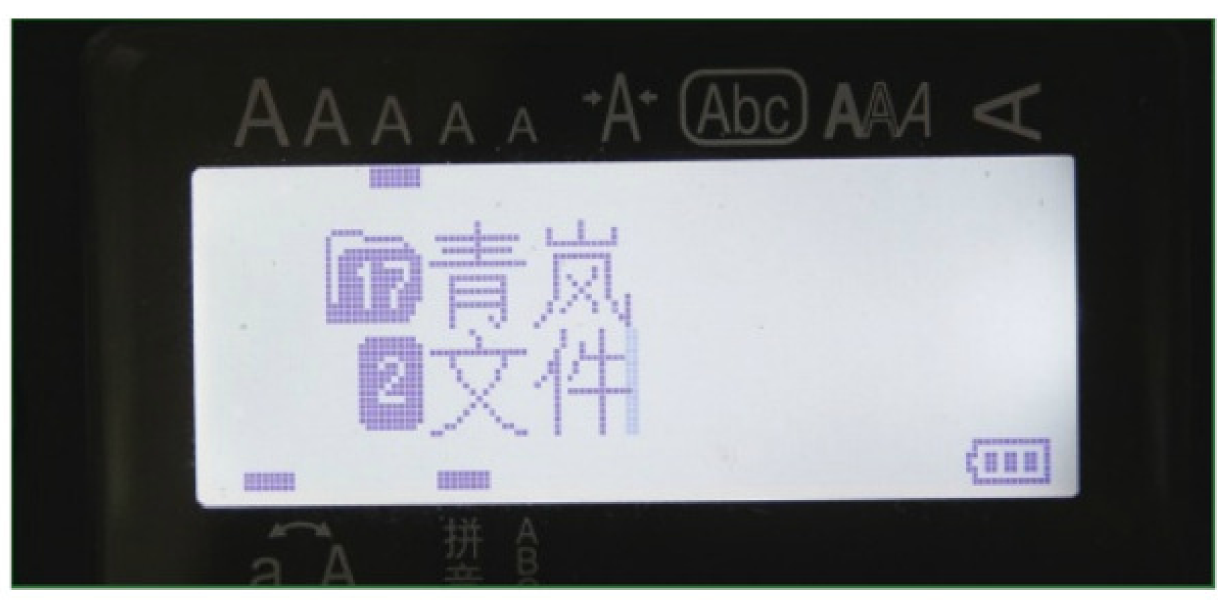


LW-400的后盖很容易开启，可装入纸带（色带）和6节5号（AA）电池，采用热转印打印头（红圈内）




LW-400和LW-700采用同样的耗材，纸带（色带）采用密封盒装方式，有多种底色和文字颜色。还有多种不同用途的产品，如强粘、荧光、缎带等，纸带宽度6mm～18mm（LW-700可支持24mm宽度），一般长度为8m，价格在82～86元左右




LW-400可存储50个标签设计，支持多层文字，显示屏能显示2行8字符，支持开关背景灯、对比度调节等功能










LW-400有多种打印形态和设置可选，如适合标注文件夹的“垂片”、适合标注线缆的“缠绕”或“旗帜”模式、货品管理的“条形码”、双面显示的“镜像模式”等，还能根据实际需求选择89种边框、选择多种英文字体、设置留白等

LW-400的QWERTY标准键盘可快速输入英文，中文只有拼音输入一种模式，基本的词语库比较实用，常用备选字自动调序，输入速度尚可，不过缺乏生僻词语和文字。其打印速度较快，最常用的5cm以下标签可在2秒钟内输出，且没有噪声，温度也不高。

其标签的表面材质并非是纸质，而是类似透明胶带的塑胶材质，相当坚韧，很难用手撕开，字迹则耐磨防水，完全可以作为封口带使用。标签背面为不干胶材质，粘贴后的牢固度很好，并且不怕高温与冷冻，可用于冷冻食品袋。如果需要的话，从干净的树脂、金属、织物表面仔细取下后，也可再次粘贴。

**总结：**这是一款相当好用的数码小工具，而且不仅让我们的个人物品更加醒目和易于管理，还能增添个性化色彩。它在办公、家庭等环境中的作用远不止我们介绍的这些，大家还可以开发出更多的有趣用法。P

# 膝上游戏站

## 戴尔外星人17笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手




对很多游戏发烧友来说，戴尔的外星人（Alienware）几乎就是高端游戏电脑的代名词，而这一系列的笔记本，更在玩家心中拥有很高的地位，辨识度极高的外形和外星人头像还在很多影视剧中频繁露面。相对来讲，外星人系列中的大尺寸型号硬件配置更高，大尺寸高分辨率屏幕与全尺寸键盘都更适合游戏，因而更受欢迎，例如新一代的外星人17（Alienware 17）。

很明显，这款笔记本的性能完全不输于高端台式机，3D性能可以应付最新的显卡杀手级大作。使用SSD作为系统盘让它的启动速度非常快，可在“瞬间”从休眠状态唤醒。它还提供了非常洪亮的立体音效、可提升网络响应速度的专用网络控制器等，都可明显提升游戏感受。在一般桌面操作中，其电池续航时间可达4小时以上，而视频播放时间则在2小时40分左右（保留15%电量）。

| 样品配置 | |
|---|---|
| 处理器 | 英特尔酷睿i7-4900MQ@2.8GHz，最高睿频4.0GHz |
| 内存 | 双通道16GB DDR3 1600 |
| 硬盘 | 256GB SSD+1TB 5400rpm |
| 显卡 | NVIDIA GeForce GTX 880M（8GB显存）+HD 4600核芯显卡 |
| 光驱 | 吸入式蓝光康宝 |
| 显示屏尺寸 | 17.3英寸，1920×1080 |
| 摄像头 | 前置200万像素全高清摄像头 |
| 无线连接 | 802.11n+蓝牙4.0 |
| 接口 | USB 3.0×4（其中1个PowerShare功能），HDMI、mini DisplayPort、千兆有线网络接口、耳机接口、麦克风接口、耳麦合一接口、多合一读卡器等 |
| 外形尺寸 | 413.5mm×299mm×48.5mm |
| 重量 | 4.22kg，旅行重量5.2g（含电源、充电线） |
| 操作系统 | 64位Windows 8中文版 |

| 性能测试 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 设置 | 得分 |
| PCMark 8 | Home | 3547 |
| | Creative | 4120 |
| | Work | 4426 |
| Fritz Chess Benchmark | 4线程 | 13315千步/秒 |
| 3Dmark | Cloud Gate | 18699 |
| | Fire Strike | 5091 |
| | Fire Strike Extreme | 2543 |
| 3DMark11 | Performance | P8052 |
| | Extreme | X2695 |
| CineBench 11.5 | OpenGL | 68.94fps |
| | CPU | 7.42pts |
| 天堂4.0 | 极端画质1920×1080 | 26.7fps |
| 使命召唤10 | 1920×1080 最高画质 | 45fps |
| 孤岛危机3 | 1920×1080 最高画质 | 36fps |
| 生化危机6 | 最高画质 | 8873 |
| MediaCoder预置手机格式* | 耗时 | 64.8秒 |
| | 转换大小 | 76.2MB |

注*：此项得分越低越好，其他均为越高越高



外星人17的厚度接近5cm，重量则在4Kg以上，更适合作为台式机的替代品，也可以在需要时置于膝上使用。其厚重的机身虽然降低了便携性，但提供了充足的空间布置光驱、各种接口以及大型散热口





除了面向游戏的各种高性能硬件配置外，戴尔还提供了个性化和优化软件，可设定灯光效果、快捷按键、触控板应用方式等





新一代外星人17笔记本的外形设计略有变化，不过仍然保持了硬朗的线条和炫酷的灯光效果。它采用17.3英寸全高清防眩光显示屏，背光全尺寸键盘，大尺寸触摸板、侧面及背部均带有同色灯光效果。铝镁合金合金外壳和肤质图层手感与散热都相当不错




炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

◆戴尔（Dell）◆上市状态：已上市◆15 999起（样品为25 999元）◆附件：充电器、说明书、驱动光盘等◆咨询电话：400-881-6875（销售咨询）◆推荐用户：高端游戏玩家◆相似产品：雷蛇、华硕、联想异能者等品牌高端游戏笔记本

**总结：**这是一款性能强大，个性十足的游戏平台，拥有目前最顶级的移动平台配置，在今后相当长的一段时间内应该都不会落伍。

# 相机无线化改造
## 易享派无线SD卡适配器

■晶合实验室 魔之左手

在本刊6月份的专题中，介绍了一些内置WiFi甚至是社交功能的数码相机，内置无线功能已经是目前消费级数码相机的一种趋势，但这并不意味着我们必须更换手中的相机，因为另一种产品可以为它们增加WiFi传输分享功能，那就是无线闪存卡。在目前的无线闪存卡市场中，易享派以其软硬件搭配的方式，让我们获得了不同于以往的无线分享、社交功能，而它最新推出的无线SD卡适配器则可以充分利用已有的Micro SD（TF）卡资源。



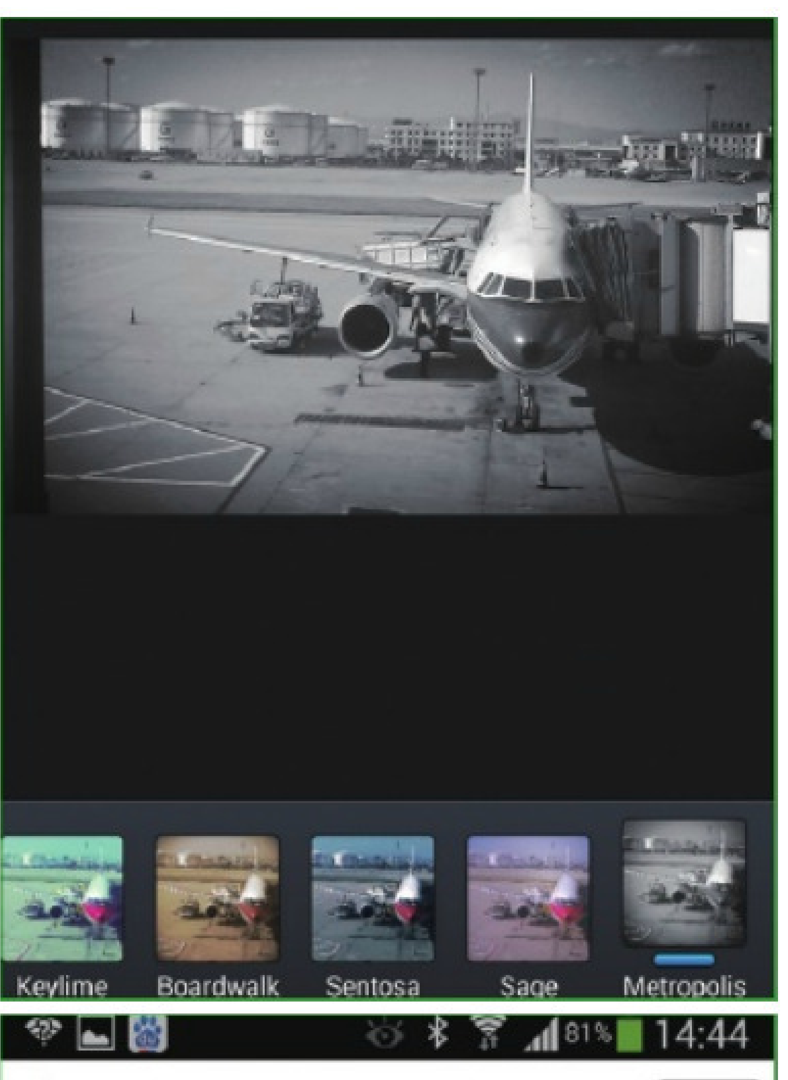

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆易享派（ez Share）◆上市状态：已上市◆159元◆附件：说明书◆推荐用户：想要改造传统数码相机的用户◆咨询电话：010-8492-4650（售后专线）◆相似产品：易享派无线SD卡、东芝无线SD卡等






易享派无线SD卡适配器的外形和常见的Micro SD卡套没有什么区别，但做工显然要精致得多。相对于自带容量的自家无线SD卡，其价格也要略低一些










只要安装到读卡设备上，适配器就能自动开启WiFi热点，智能设备可通过浏览器（右图）或易享派客户端连接，也可设置为自动推送文件，将最近拍摄的文件传输到智能设备上。其无线传输距离在5米以上，可同时连接5个设备




易享派并非只提供简单的无线共享，其客户端提供了特效、修改、拼图等图像处理能力（上图），以及最适合社交用户的微杂志制作功能，用户可选择本地或SD卡上的照片，简单编辑就成为图文并茂的微信内容，尽享个性（下图）

易享派无线SD卡适配器支持最高32GB、Classs 10（10M/s）级别的Micro SDHC卡，实测的最高读写速度实测均为14MB/s，可在2000万像素级别的相机中进行高速连拍或全高清视频拍摄，不过其WiFi连接速度只有1.5MB/s，下载单反等高端相机生成的大型文件有一定延迟，建议开启自动推送功能。由于WiFi功能也需要从SD卡接口取电，平时使用习惯不好的用户必须注意，应该关掉数码相机电源再进行这块卡的插拔，以免造成损坏，同时应更多的注意电池消耗量或携带备用电池、电源。

**总结：**这是一款能让“老式”数码相机焕发青春，并充分利用手头闪存资源的有趣产品。

# 感受加速力量

## 联想IdeaCentre K415 A10-6700电脑

■晶合实验室 魔之左手




炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆联想（Lenovo）◆已上市◆4599元起◆附件：VGA线、电源线、说明书、驱动光盘等◆咨询电话：400-990-8888（服务热线）◆推荐用户：家庭娱乐办公用户，初级玩家◆相似产品：惠普500-291cn、华硕M11BB-A6518M1等

AMD的加速处理器APU同时被最新的两大游戏主机选中，而反过来，配置了APU的电脑，当然也受到了很多玩家和用户的关注，那么联想最新推出的IdeaCentre K415 A10-6700电脑应该能满足大家的需求。



IdeaCentre K415系列电脑已经推出过一系列各种配置的产品，均采用类似的外形和功能设计，稳重而个性十足的梯形机箱搭配轻薄悦目的显示器。从样品名称中的"A10-6700"型号，可以得知这是一款使用了AMD高端APU A10-6700的产品











尽管看似粗犷，不过K415机箱上的很多细致设计还是让人感觉到了品牌机的不同，例如其前面板的读卡器与USB等接口位于顶部但朝向前上方，无论机箱放在什么位置都比较易用，而前面板中部则有独特的USM移动硬盘接口（样品被封闭）、顶部的提手等更可以明显提升应用能力




K415顶部的模式切换拨杆，可在安静、自动和加速三档间切换，适合不同的应用状态，同时底部呼吸灯也会转换成不同的颜色

| 主要配置 | |
|---|---|
| 处理器 | AMD A10-6700，3.7GHz,动态加速4.3GHz |
| 显示屏 | 23英寸（分辨率1920×1080） |
| 内存 | 4GB DDR3 1600最大可扩展至32GB |
| 显卡 | Radeon HD 8670D内置独显+Radeon HD 8570（2GB独立显存） |
| 硬盘 | 1TB |
| 光驱 | DVD刻录机 |
| 无线网络 | 无 |
| 接口及扩展 | USB 3.0×2（前置），USB 2.0×4，千兆有线网络接口，HDMI×2，VGA×2，耳机和麦克风接口（前置），7.1音频输出接口，全功能读卡器 |
| 输入设备 | USB键盘+Win8姿势鼠标 |
| 摄像头 | 无 |
| 操作系统 | DOS |



机箱侧面的大型散热孔在满载运行时可以加速热量排放，当然它在实际使用中的功耗与温度都不高，桌面操作时的主机功耗只有40W，测试时的最高功耗也只有94W，风扇噪声只能在半米之内察觉到

这款产品以Radeon HD 8570独立显卡和APU中的Radeon HD 8670D内置独显单元组成双显卡加速，表现出了AMD平台的优势，而其他方面的配置则更偏向于实用化，当然我们认为如果能适当增加内存和固态硬盘，应该会让性能提升一个档次。

| 标准测试成绩表 | | |
|---|---|---|
| PCMark 7 | 总分 | 3041 |
| 3DMark11 | 总分 | P2583 |
| Fritz Chess Benchmark | 4线程 | 6964千步/秒 |
| Windows 8体验指数 | 处理器 | 7.3 |
| | 游戏图形 | 6.9 |
| CineBench11.5 | OpenGL | 40.01fps |
| | CPU | 3.28pts |
| 孤岛危机3 | 1280×720低画质 | 33fps |
| 生化危机6 | 1280×720中等画质 | 3235 |
| 最终幻想14 | 1280×720 台式机标准画质 | 51.534fps |

**总结：** 这是一款追求性价比和实用性的家用电脑产品，游戏与日常应用能力都足够应付个人用户和中端玩家的日常需求。

# 超大视野
## AOC U2868PQU 4K显示器

■晶合实验室 魔之左手




炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆AOC◆已上市◆3699元◆附件：电源线、视频线、说明书等◆咨询电话：400-887-8007（客服热线）◆推荐用户：中高端娱乐，专业图像用户◆相似产品：三星U28D590D、优派VX2880ml等

全高清成为国内软硬件和用户认可的标准分辨率时间还不算长，超高清UHD标准就已经来到了我们面前，最近推出的27英寸级别显示器中，超高清分辨率逐渐成为了标准规格，并且价格越来越亲民，AOC的4K（3840×2160）显示器U2868PQU，就是一款为中高端用户设计的出色产品。








AOC U2868PQU采用28英寸LED面板，拥有8千万:1的超高动态对比度和300cd/m²的亮度、1ms的灰阶响应时间，支持10位（10.7亿）色彩，隐藏式触控调节键则与前面板进行了完美融合，底部则带有一对3W扬声器



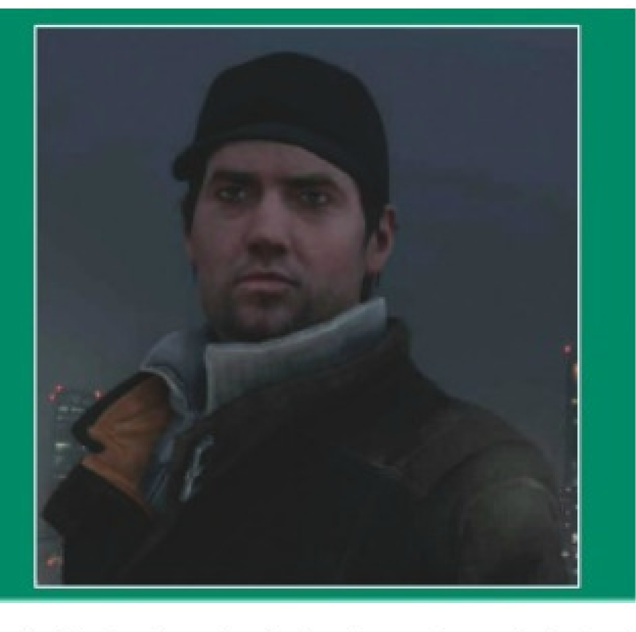
U2868PQU支持双画面显示（PBP）和画中画（PIP）功能，也可用Screen+分屏软件管理更多的桌面，让用户可同时监控多个主机或处理线程，并进行快速切换

U2868PQU的人性化支架可进行13CM的升降和25°以上的俯仰调节，更重要的是支持90°平面旋转，特别适合进行一些专业处理、组建多显示器系统或配合分屏功能，也便于安装视频、电源线。



U2868PQU内置DisplayPort、HDMI和VGA、Dual-link DVI-D接口各一个，还提供了MHL功能和USB 3.0转接功能，可提供USB 3.0和2.0标准接口各两个，其中一个USB 3.0接口支持快速充电功能，另外也配置了音频输入输出接口





←从左至右分别为1920×1080，2560×1440和3840×2160分辨率的游戏画面同一局部对比，可见U2868PQU的超高分辨率能为玩家或开发者提供更多细节，不过这一分辨率对显卡也是明显的负担

**总结：** 这款显示器的超高分辨率及其丰富的显示、连接功能，大大提升了应用能力和使用价值，同时性价比也相当吸引人。

世界杯开始了，全世界都围着足球转起来。抬头有IT巨头之间的博弈，低头有创业团体的进击。激情碰撞的世界杯给了我们改变世界的时机。

# 球场之外的争夺战
## 引爆互联网的世界杯效应

■北京 一丝blue




今年6月，四年一度的世界杯在巴西开踢。无论你是否关心世界杯，都能够在这个6月深切地感受到世界杯的袭来。从上班路上的地铁广告，到下班途中的电视广播，从肯德基里的足球式汉堡，到饮料瓶上的球星代言，从无处不在的足球彩票，到不时分发的微信红包，无处不传达着世界杯的消息。即使你足不出户宅在家里，电脑右下角不停跳动的各种弹窗都会狂轰滥炸地提示你“世界杯点这里”：浏览器有世界杯主题的皮肤，输入法有世界杯相关的词库，新闻推送少不了世界杯专题，视频网站强推世界杯点播。还有无数的足球游戏一夜之间“全面公测”，从三年前你见它停服的游戏，到你以为三年后才能玩到的游戏，都在这一个月里公测了。若是打开手机，那么有关世界杯的信息更是铺天盖地。在这个6月，你几乎找不到一款与世界杯绝缘的应用。哪怕这款应用与足球、与体育完全不沾边，开发者们也要发挥120%的想象力将自己与世界杯拉上关系，进而成为一个吸引用户的入口。

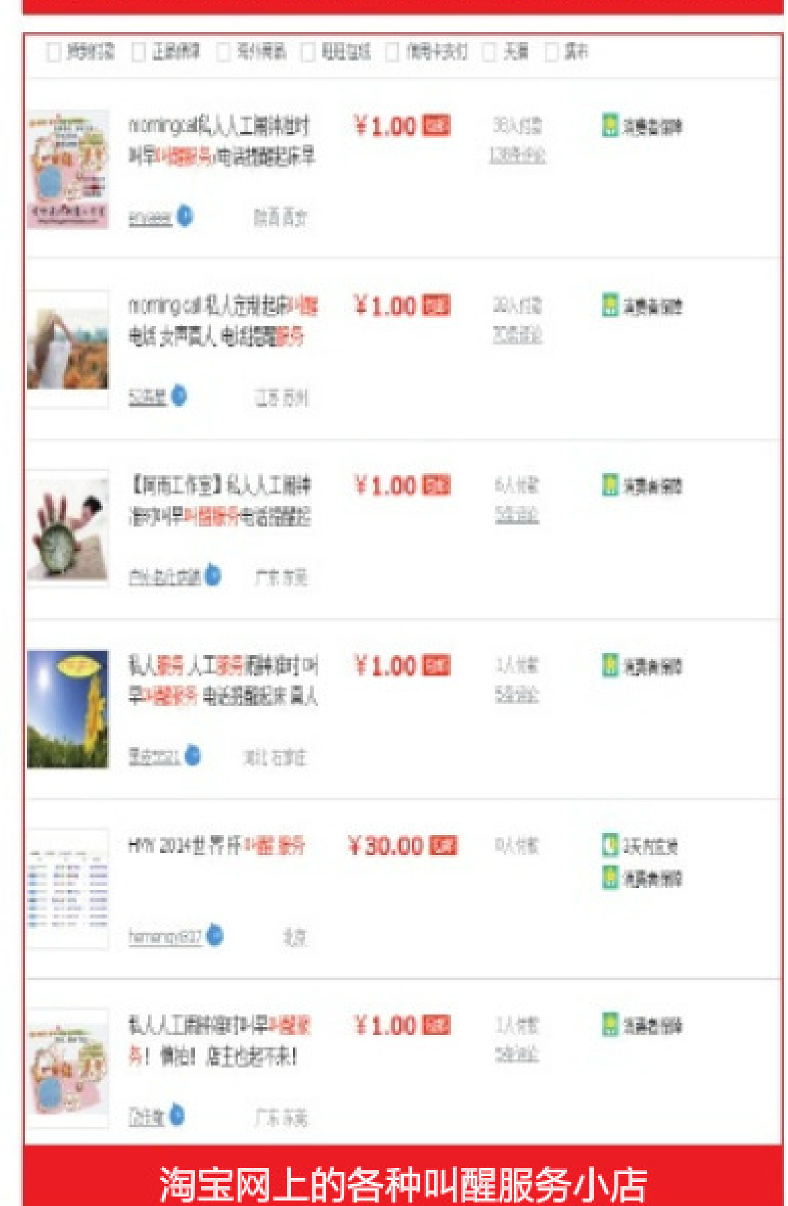
当互联网视频巨头试图通过电视盒子入侵客厅的时候，以CCTV为代表的传统媒体则将触角伸向移动端。各方势力一面加紧巩固自己的地盘，一面又小心翼翼地试探竞争对手。世界杯赛场外的争夺，激烈程度丝毫不亚于赛场之上，围绕世界杯的是一场媒体大战，一场资源大战，一场信息大战。

### 从叫醒服务谈起

如果你对世界杯经济在互联网上的影响还没有什么实感，我们不妨从小小的叫醒服务说起。

本届世界杯在地球另一端的巴西举行，对中国球迷来说，许多比赛的开球时间在凌晨3点之后。对于第二天还有学习或工作任务的大多数人来


正点闹钟的成功告诉我们，要善于分析需求


淘宝网上的各种叫醒服务小店

说，选择先睡一会儿再起身看球是比较明智的，于是在开球时间准点叫醒服务便有了市场。

以淘宝创意网店为代表的一些商家抓住时机推出“世界杯叫醒定制服务”。服务的内容很简单，球迷留下要看的比赛时间，保持手机畅通，在比赛开始前，店家会手动向球迷手机打电话，提醒球迷起床看比赛，服务的价格在1元到10元不等。出差住过酒店的人对这种叫醒服务肯定不陌生。大部分酒店都提供早起定点叫醒的服务以免旅客耽误行程。而对普通人来说，用闹钟做个提醒足够用了，淘宝上这种工人叫醒服务怎么会有市场？店家打出“人工服务”“手动致电”的招牌，甚至以“真人美女温柔声线叫醒服务”的噱头吸引用户，总让人觉得这只是借世界杯的炒作而已，但事实并非完全如此。

据一家淘宝店主介绍，她的工作在平面设计领域，6月的工作项目正好与世界杯有关，她必须“按巴西时间生活”，于是她想到叫醒服务，既服务球迷，也赚点外快。在世界杯开始几天后，这位店主下架了自己的人工叫醒服务，对此她给出的解释是：“下单的人太多，打电话打不过来了。”可见，以人工服务为卖点的叫醒服务无法“量产化”，随着下单人数增加，店家的人工成本增加，而且大多数人的提醒时间都是凌晨3点，仅几十人下单就让店家忙不过来了。看起来这个叫醒服务的“娱乐”价值似乎更胜于商业价值。

不过，若我们浏览一下这家网店的其它产品就不难发现，店家其实醉翁之意不在酒。这家网店提供各种不同类型的提醒服务：上班提醒、约会提醒、纪念日提醒等等不一而足，提醒下单模式与世界杯提醒相差不大，买家可以选择人工定时提醒，但服务售价相对较高（10元以上）。实际上，这些人工提醒服务的定单量也并不大（即使定单量大店家也忙不过来），真正订单量最大的是店家推荐的一款具备提醒功能的手机App软件——“正点闹钟”。

“正点闹钟”是一款由金山前员工独立之后开发的App应用。这款小小的定时闹钟应用推出不到一年就获得了iOS、安卓、塞班三平台上近1000万的下载量。到2013年底，这款应用已经取得5000万活跃用户和每天响铃1.5亿次的成绩。当然，我们上面介绍的这家网店并不是“正点闹钟”亲戚家所开。“正点闹钟”这款应用本身也是完全免费的，不可能挂在淘宝上卖钱。店家在自己的提醒服务中推荐“正点闹钟”只是巧妙地借用了“正点闹钟”的“自定义铃声”功能。

“正点闹钟”设定提醒时可自定义提醒铃声。这家淘宝店抓住这个功能，推出多种自定义铃声，其中既有店家自己录制的种种风格不同的铃声，也有通过网络合成定制的铃声，比如著名影视动漫作品的名台词、名场景等，用户还可以留下文字提出要求录制出个性别致的铃声。店家将录制好的铃声打包出售，配合“正点闹钟”的自定义功能，就可以达到与人工叫醒服务异曲同工之妙。也就是说，这家淘宝店本质上贩卖的是“创意铃声DIY”，“正点闹钟”是店家借用的软件工具，而世界杯是店家借用的营销热点，在这两者的结合之下，一家贩卖创意的网店得到了很不错的推广。

总有人说，现在的互联网已经是被巨头垄断的一潭死水，但上面这家网店的案例却从另一个侧面告诉我们，如果你有一个好的创意，那么通向成功的道路并没有被封死。相反，巨头的种种架构反而是可以为你所用的。无论是淘宝平台、微信平台还是百度引擎只要有想法，都可以让它们为你所用。包括这家网店使用的软件“正点闹钟”，它的成功本身也在默默告诉我们，当互联网巨头垄断大块市场时，创业团队如何突围并找到自己的定位。相比于创业团队的灵活变动没有包袱，反而是巨头们往往投鼠忌器，还要为市场余利争得头破血流，即使是遇到四年一度的世界杯盛事，巨头们的生活也过得并不轻松，正如今年世界杯赛场中的传统强队们一样，一个个在淘汰的边缘垂死挣扎。

## CCTV：我有特别的转播技巧

对互联网巨头们而言，世界杯的主战场无疑是在“屏幕”之上，无论这个屏幕是电脑、电视还是手机移动端。为了争夺屏幕，各家厂商使出浑身解数，对世界杯的播放权自然都是虎视眈眈。但在今年，央视一改往年对赛事直播权的分发销售模式，转为独家播放，仅此一变，就让各厂商焦头烂额。

如果说2010年世界杯成就的是与屏幕无关的微博这个新媒体，那么在4年之后的今天，被寄予厚望的无疑是“盒子”这个新生事物。作为互联网企业切入客厅的重要途径，电视盒子被认为是2014年最有潜力的新硬件，甚至在网上有激情澎湃的文章预言，在盒子的竞争之下，传统有线电视将迎拆机拔线潮，并举出许多数据来佐证自己的预言，诸如“北京电视开机率不足30%”等。面对这些唱衰言论，以“央视索福瑞”为代表的传媒机构已多次澄清并列出许多数据证明传统媒体影响力依然巨大。在中国，数据打架已经是家常便饭，对我们普通人来说，直观的感受有时候也许更有参考价值。那么，以实况直播为重头戏的世界杯足球比赛无疑成为我们检测盒子战力的最好舞台。

**这家淘宝店本质上卖的是"创意铃声DIY"，"正点闹钟"是店家借用的软件工具，而世界杯是店家借用的营销热点。**

以笔者家中使用的小米盒子为例。早在世界杯开始之前，小米盒子就做出反应，首页最醒目位置成为世界杯专题，点击进入之后有32支球队的详细数据资料、每日的对阵列表、积分榜、进球榜样样不缺，此外在专题栏目中还加入了多款世界杯相关的话题与评论节目。从界面到内容应该说都做得很用心，但是，将整个专题从头翻到尾会发现唯独缺了一样最重要的东西——直播。

当2013年小米盒子推出时，打出的是与CNTV（中国网络电视台，央视官网）内容合作的口号。2014年世界杯，央视一改往年向各地方电台与网络视频媒体出售直播授权的做法，而是打出"独家"的旗号，将转播权牢牢抓在自己手中。在电视上，只有央视频道能够看到直播，而在网络上，也只有在CNTV这一家视频媒体上才能收看到正版直播。为了配合央视的独播计划，CNTV还推出了"18元收看64场世界杯高清直播"的套餐，同时提供免费标清网络直播，可谓是做好万全准备。世界杯网络独播权既然在CNTV手中，本以为与CNTV合作的小米盒子很有希望实现网络直播，然而事实令人失望，小米盒子直到世界杯开始也没搞定直播功能。

其它盒子的情况与小米盒子大同小异。比如乐视盒子虽然也接入了iCNTV内容平台，并有自己的视频库，然而无论哪一方都没能提供直播功能，最多也只能实现比赛结束之后的回放式点播。传统电视生产商如海信盒子的情况也如出一辙。众多盒子虽出自不同门派，但在央视收紧赛事转播权的现状之下，却没有任何反击机会。

也许有人要说："我家里用的就是电视盒子，越狱之后安装第三方软件，看直播完全无压力。"的确，对普通用户来说，我们有的是办法应付各种事态满足自己的需求。然而，对于以小米、乐视为代表的互联网厂商来说，却不能如此简单地思考这个问题。

比如乐视早在2012年推出的电视盒子里就内置直播功能，不用破解也不用第三方软件。作为互联网厂商，乐视完全明白网民用户的需求，另一方面，直播软件用传统电视节目填充盒子内容也非常重要。搭载直播功能之后，传统有线电视能做到的，盒子就都能做到了，而除此之外盒子还能点播，还有网络视频，那么优势就很明显了。然而随着原广电总局出台专门决议对互联网盒子做出规定之后，盒子的直播功能便不再被允许了。决议规定，互联网电视机顶盒必须与七大互联网电视牌照商合作（CNTV为其中之一），使用这七家牌照商提供的网络视频源，并且互联网电视机顶盒中不能提供任何其它来源的互联网电视节目。广电这项决议导致的直接结果就是互联网机顶盒直播功能全线下架，乐视只能将直播功能排除在自己的系统之外，否则盒子就无法走正规渠道上市。

现在的问题是，官方无法提供直播功能，而用户却有直播需求。也许在平时这个矛盾还不显得那么激烈。但是，当世界杯这样的重要赛事来临，原本暗藏的矛盾就被无限放大了。于是，在用户流失与系统破解之间，盒子们选择了后者。也就是说，现在的盒子产品基本默认了网上破解程序的流传，任由第三方软件"入侵"，原本只属于厂商的封闭平台这下子变成了"开放平台"，厂商想依托盒子建立的付费体系也就在此坍塌。

## 盒子：我还没有准备好

厂商的"盒子梦想"其实并不难理解：依托盒子与电视的结合，再配合手机、平板、电脑等"几块屏幕"形成一个相对封闭的系统。只要这个娱乐终端系统能形成闭环，就可以坐拥用户数钱了。在这其中，闭环是最为关键的关键词，这既是盒子与手机等其它硬件产品最大的不同之处，也是盒子能够与传统电视厂商竞争的最大筹码。通过硬件形成闭环这种商业模式此前已经有过太多的成功案例，从日本的FC游戏机到苹果的App应用商店都是案例。只有把用户圈到自己的系统之内，才能够从最深层次去影响用户，让用户"为依消得人憔悴"。所以，有闭环就有盒子，而盒子的下一步就是一体式智能电视；没有闭



小米盒子世界杯专题精心制作，可惜你只能看过去的比赛



盒子内置应用已是常态，别忘了盒子是安卓系统

**厂商的“盒子梦想”其实并不难理解，依托盒子与电视的结合，再配合手机、平板、电脑等“几块屏幕”形成一个相对封闭的系统。**

环，那么盒子就只是一个过渡产品，就是一个鸡肋。某种意义上说，今年的世界杯成为了盒子的一个试验场。结果所有正规渠道的盒子都败在了央视脚下。厂商处在两难的境地，若是罔顾用户需求严格限制，盛大盒子的前车之鉴就在眼前；若是对第三方软件与破解听之任之，那么盒子闭环的美梦就会破灭。厂商辛苦撑起一片新天地却被第三方软件窃取战果，无论是谁能不会接受这样的事实。

对于闭环商业模式的探索，乐视可以说是走得最远的。早在2012年，以影视版权起家的乐视就已经开始布局盒子产品。盒子这个早年由盛大试水但最终初失败的概念又成为互联网关注的焦点。乐视在优势在于影视版权，所以它的盒子商业模式从一开始就比较明确，那就是会员付费制，通过内容付费的模式建立自己的闭环。付费账号将乐视的视频网站、手机客户端与乐视盒子联动到一起，而强大的版权资源在内容上保证乐视会员的含金量。无论是对网站的运营还是对盒子的态度，乐视都表现出更为明确的闭环 思维。所以在盒子之后，它也成为在国内首家推出自有品牌电视机的互联网公司。

乐视电视在销售模式上有些借鉴小米手机，且走的是低价策略。据乐视官方的报道，2014年仅第一季度，乐视电视的销量就已经超过65万台，在智能电视销量增速上遥遥领先。面对乐视的高调，以TCL为代表的多家传统电视厂商纷纷晒出各自的销量于以回应，TCL前5个月销量683万台，其中智能电视182万台；即使是中国市场份额已跌掉一半的创维前5个月销量也有300万台左右。相比之下，乐视作为电视硬件领域的新晋者，无论是数量上还是利润上都没有得到太多，低价电视甚至是“多卖一台多亏一笔钱”的节奏。乐视之所以急于拓展硬件，除了为它的股票市值考虑之外，另一个重要原因就是要在用户流失之前赶快抓住他们。几百元的盒子并不昂贵，用着不顺心换一个便是，但几千元的彩电可是大件物品，一旦购置短时间内不会再换购。所以对乐视而言，电视用户比盒子用户重要百倍，趁现在盒子市场乱场之机首先推出电视，虽然面临种种压力，但总算是取得先机的一种策略。

值得思考的是，本来紧跟在乐视身后的其它厂商在电视生产上却没有立即跟进。它们对实体电视的态度似乎更多是观望与等待。无论是做手机起家的小米，还是以电子商务为核心的阿里巴巴都明白盒子的下一步就是电视，但它们对这步棋却显得十分谨慎。换一个角度其实不难理解。也许小米与阿里都并不看好盒子，一方面是政策风险，更重要的是在中国互联网的现实情况之下，想要用缰绳套住用户是不现实的。也许99%的人都遵守规则，但只要有1%的人跳出圈外，辛苦建立的体系就会坍塌。至少在可以预见的几年中，山寨盒子、破解盒子恐怕依然是主流，乐视这种会员付费模式能否取得成功，还是一个未知数。

当然，对小米等观望厂商来说，盒子之路在因缘际会之下也有可能最终成功，所以巨头们必须留下盒子这个接口，时刻作好冲刺的准备。归根结底，各厂商对盒子的趋之若鹜只是为了让自己留在起跑线上，至于要不要跑起来，还要先看对面终点是否“另有一番风景”。

## 手机：第三方软件外道超车

在电视这块屏幕上，可以说各路盒子都败在了央视的手下。那么在互联网力量强势的手机领域情况又是如何？不妨用苹果的App商店开始看起。央视此次收紧世界杯播放权的效果，在苹果App商店里有最为直观的展现。

6月13日，如果在关注世界杯开幕之余你还点开了苹果应用商店的下载榜，就可以看到两款应用一夜之间占据了前几名的位置，它们便是“央视影音”与“CCTV5”。“央视影音”作为一款影音直播软件，是央视在手机端的官方应用。其实该款应用早就在苹果App商店上架，但一直排在下载榜的100名开外，与时常出现在下载榜前30位的“乐视视频”“爱奇艺视频”“腾讯视频”等相比影响力不值一提。然而



乐视应用市场，不但有视频点播，还有游戏



央视官网在今年取得了世界杯独家播放权

在6月13日这个时间点上，以上这一切都成为历史。13日当天“央视影音”冲击到下载总榜第2位；衍生品牌“CCTV5”于13日正式上线，不到一周时间就冲击到下载总榜前20。这样的爆发力是其它App望尘莫及的。这股爆发力靠的并不是网游公测的饥饿营销也不是社交网络的病毒传播，而是实实在在的“我有特别的转播技巧”。

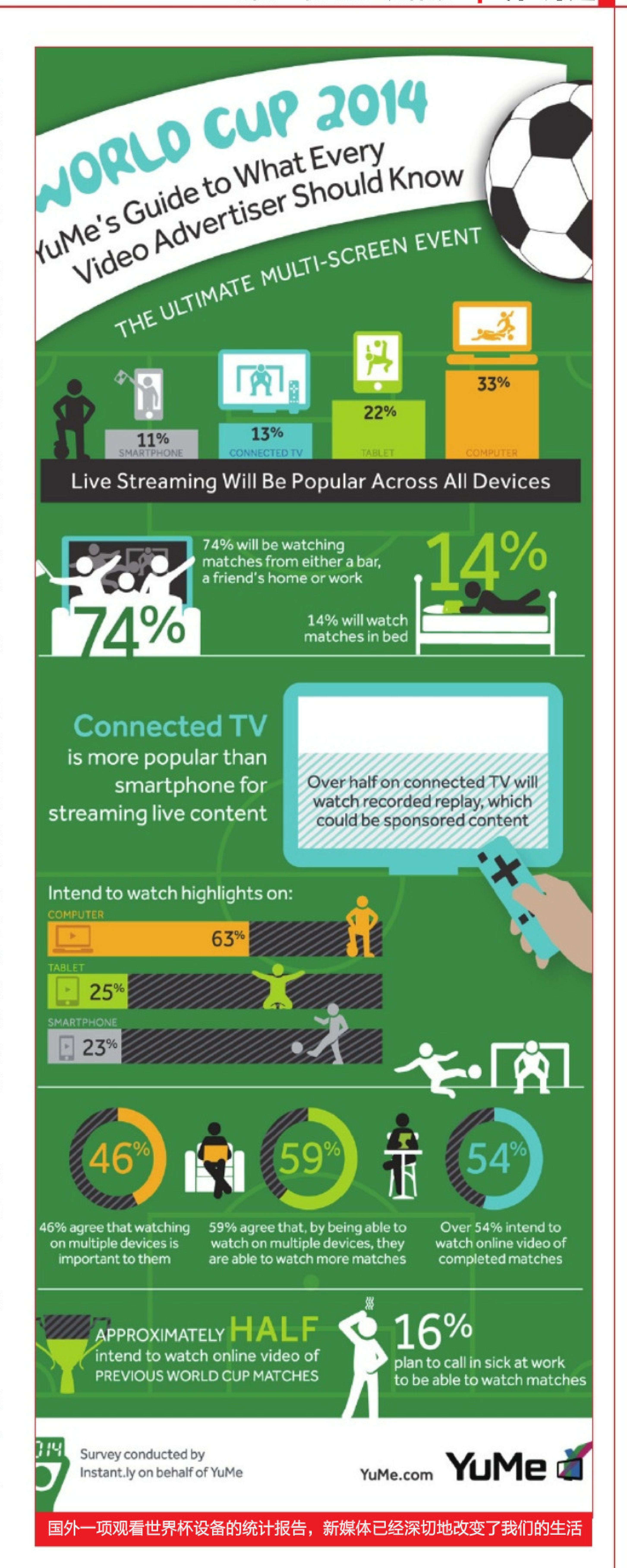
虽然央视早就宣布本届世界杯赛事不会出售给任何网络媒体直播，但在互联网上，这样的新闻显然被各媒体有意忽略了。没事大肆报道此类新闻不是把用户往CNTV赶吗？于是各媒体采取冷处理的方式，一面在各自的平台上精心打造世界杯专题，将该有的专区都搭建出来，一面静静地等待世界杯的开始。然而，当第一场比赛的哨声响起，无情的事实终究摆在球迷眼前，说好的直播没有如约出现，打开各视频网站的手机App里面没有视频，要想看球，只有乖乖下载央视的应用。这也解释了“央视影音”为何在6月13日当天出现了巨大的下载量提升，许多球迷是到了最后一刻，在尝试各种其它途径全都无果的情况下才选择下载“央视影音”，这才让这款应用呈现出如游戏放号公测般的直线上升景象。

世界杯独播权的巨大威力由此可见一斑，“央视影音”凭借独一无二的直播资源轻松逆袭手机端。据第三方机构预测，央视此次世界杯独播将为自己带来高达15亿元人民币的收入，而2012年央视出售给腾讯视频的欧洲杯网络直播版权才区区数千万元而已。也许，曾经的央视根本不屑于互联网的这点小利，与视频网站争夺流量简直是自贬身价。但随着时代发展，至少从2014年的这届世界杯来看，央视似乎也想要在手机端建立起自己的平台。如果说CNTV是央视在网站PC端的主阵，那么“央视影音”就是它在手机端的桥头堡。央视此次独播世界杯比赛，其中一个考虑可能就是为了推广这个手机端的入口。可以想象，会有不少人在世界杯结束之后依然保留这个应用。这次世界杯的经历告诉他们，有些内容只有借助这个应用才能看到。

独享的资源的确让央视取得了意料之中的成功，但电视盒子的一幕在手机端却没有重演，盒子硬件厂商的顾忌在手机端完全不存在，独播也无法阻止搅局者的出现。在苹果App商店借此次世界杯博得出位的便是一款名为“云图TV”的直播软件。

云图TV的英文YunTutv，是不是让你联想到了某

**各厂商对盒子趋之若鹜只是为了让自己留在起跑线上，至于要不要跑起来，还要先看对面终点是否“别有一番风景”。**



国外一项观看世界杯设备的统计报告，新媒体已经深切地改变了我们的生活



央视今年独播醉翁之意似乎在移动端



传统电视厂商并没有放弃对智能电视未来的角逐



百度为自己的贴吧打广告，招揽用户


云图TV号称上千档电视节目，暂时没有PC客户端版本



世界杯让互联网彩票行业也受益匪浅

2010-2014 北京歌华有线 注册用户及高清交互用户增长趋势

2010　2011　2012　2013

传统电视行业依然在成长，短期内不会改变


世界杯直播，以小博大受益最多的可能反而是云图TV

世界知名视频网站？能够设想出这样的产品名称，这果然是一款很有中国特色的产品，而它所提供的各项服务也更进一步地体现出中国特色。世界杯专题支持手机直播看球赛。事实上，这款应用支持大部分电视台的直播与点播，球赛只不过是其中的一部分而已，除了直播之外，软件的“摇一摇”“美女直播”等功能都可谓是为中国网民“量身定制”。这样一款具备中国特色的软件选择在6月13日上架，显然是有预谋、有针对性的营销方案。结果证明，这个发布时间非常成功。云图TV的iPad版本第二天就在苹果App商店总榜升至第2位，iPhone版本也升至总榜第12位，用一夜爆红形容一点也不为过。

分析云图TV窜红的原因，借世界杯之势只是次要原因，最重要的是央视独揽播放权。在苹果App商店中，除了“央视影音”之外还能够流畅收看直播的就只有这款应用，而且这款应用不只能看央视节目，还能收看各地方台的节目，在功能上显然全面压过了央视的客户端。在这次手机端入口的争夺战之中，如果要问谁是最后的赢家，我一定提名云图TV。它借助世界杯的热点，巧妙利用央视的独播政策，让自己从上千款应用中跳了出来。取得了最高的曝光率。当然，我们也不能忽略它在事前的精心准备，至少你要过了苹果的审核这道关卡。

拥有审核制度的苹果尚且让直播软件跑了出来，在更为自由的安卓平台上，能够给用户选择的直播软件就更多了。央视的独播政策在比较封闭的盒子平台上效果卓越，在相对封闭的苹果手机平台上就已经遭遇对手，到了完全开放的安卓平台、PC平台，就变得优势全无，甚至成为一些草根网站上位的垫脚石。PC平台上CNTV逐年下降的市场比例就是最好的注解。即使今年世界杯的独家直播也没能给CNTV带来明显的流量提升。在互联网上有太多野蛮生长的草根网站。百度敲指一搜，就能搜到大把直播世界杯比赛的网站。也许它们的画面会比CNTV慢上那么几秒，但对于根本刷不开CNTV官方视频站的球迷来说，慢几秒钟又有何妨？这些草根网站的确有这样那样的问题，但也正是它们的存在让互联网巨头们必须时刻保持警惕，危机四伏的互联网没有永远的老大，稍有松懈便会江山易手。

## 结语

在大家看到本文的时候，今年的世界杯也许已经决出新的冠军。在世界杯结束之后，也许“央视影音”又会跌回它百名开外的位置，也许“云图TV”会遭到下架整改去掉直播内容，借势而起容易，顺势守业不易，马拉松式的角逐，借世界杯之势只是其中的一站。中国的互联网从来不缺少闪光的创意，然而除了创意之外，还要拼坚持、拼毅力。无论如何，只要你时刻准备好，当机会来临之时才能把握到属于自己的成功。

特别策划

# 清爽度夏

## 清洁散热季

■策划 本刊编辑部

又一个炎热的夏季到来了，不仅是我们自己感到难熬，其实陪伴我们的电脑，甚至是手机等数码设备，在运行时也都会因为外界温度的影响而造成一些问题。

在我们以前的专题中，已经多次介绍过关于机箱内清洁与散热的知识和方法，不过如今我们主要使用的电脑已经从台式机变成了笔记本电脑，手机和平板电脑则成为了上网和日常任务最常使用的智能设备，这些产品又该如何安全冷静的度过酷夏呢？

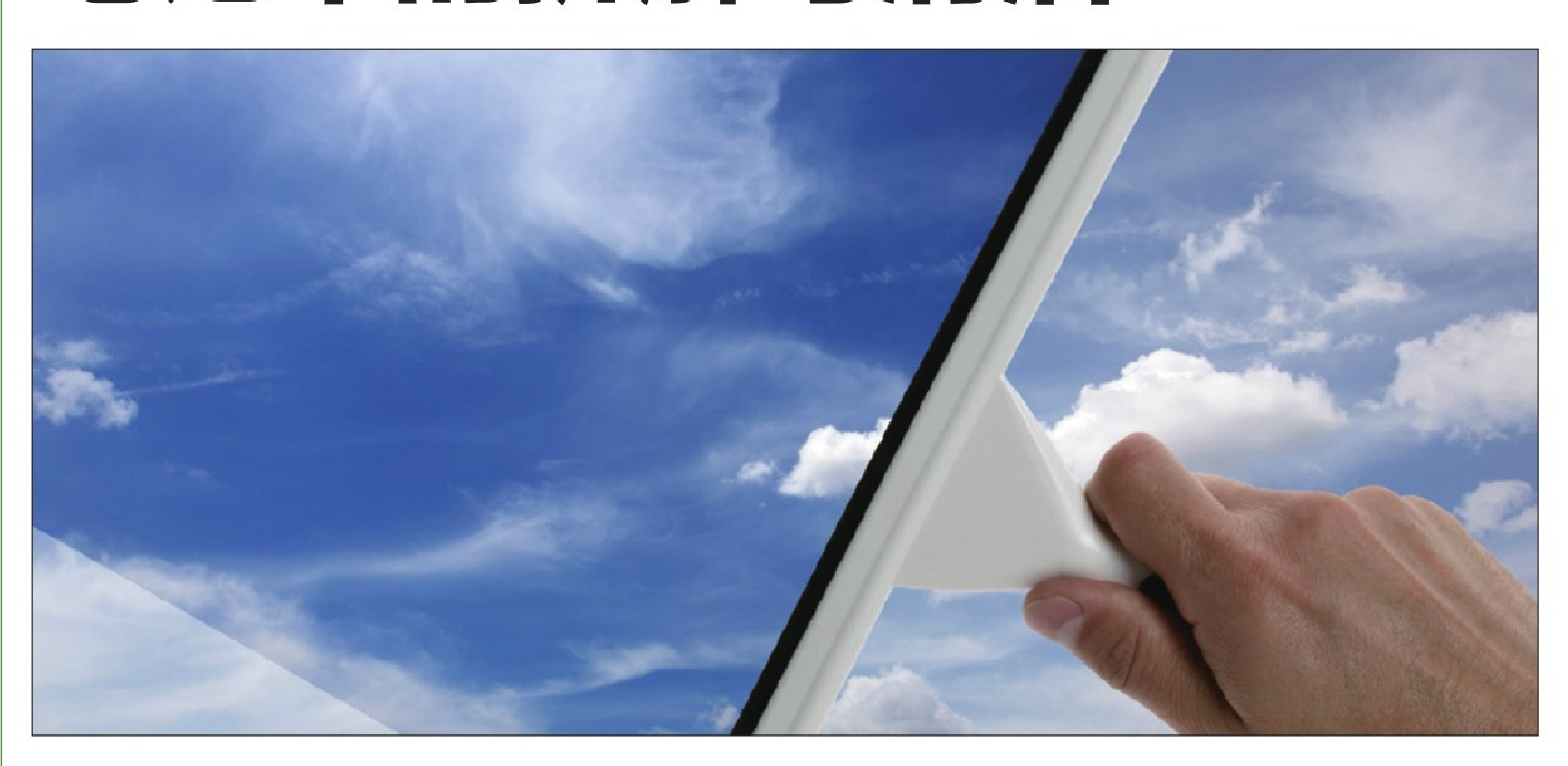
## 导 读

**P18 各有特色——笔记本的拆解与清洁**
随着笔记本电脑的普及，厂商增加了更多人性化设计，让它们的拆解清洁变得更加方便了。

**P28 技能升级——散热系统的保养维护**
散热系统深埋在机体最内部，保养维护需要更高的技术、更细心的操作和一定的经验。

**P32 软硬兼施——用软件与外设控制热量**
借助软硬件产品的配合，实现内外兼修，我们才能营造安全冷静的使用环境。

# 各有特色
# 笔记本的拆解与清洁



■四川 宏安

相对于台式机，笔记本的拆解和清洁要复杂一些，不过随着笔记本的普及，厂商也引入了各种人性化设计，其中就包括更简单的拆解方式，下面就跟着我们来尝试吧。

目前笔记本电脑已经成为市场主流，尽管它们的结构比台式机更加紧密，配件也选用低功耗产品，但经过几年的使用后，内部积尘、风扇效率下降、散热膏老化等问题还是会让笔记本电脑出现不稳定的情况，其中比较明显的就是散热不良。尽管目前的设计趋向于类似化，但各品牌笔记本各型号电脑的不同设计思想，让它们在检修舱盖设计和内部元件连接方式方面还是有比较明显的差别，在本节文章中我们会选取几种内地市场比较常见的品牌系列进行说明。一般来讲，同一品牌同一系列的产品，变化通常不会很快也不会很大，希望这些例子能给大家带来启示。

## 溯源——笔记本散热不良的起因

知己知彼百战不殆，究竟是什么原因导致笔记本散热不良呢？了解问题的所在会让我们在拆解行动中更有的放矢。

### ●散热孔、散热窗堵塞

很多笔记本电脑刚买时，或室温较低时，都运行得很好，但使用一两年或在高温环境中，出现系统变慢、无故重启、蓝屏等故障，关机一段时间可恢复正常，但高强度使用故障又依旧。检查笔记本电脑侧面散热窗孔（图1），会感觉温度很高，出风很弱或没有出风；将笔记本电脑翻转过来之后，散热部分的底部触摸上去也会感觉很烫手，而同时还能感觉到风扇转动时的微微震动或声音，这很可能就是由于笔记本电脑散热窗/孔堵塞散热不良导致的故障。一些笔记本电脑用户会使用笔记本电脑散热底座、抽风式散热器等方案来解决这类问题，但治标不治本，随着散热孔积尘日益严重，最终整个出风口都可能被完全堵塞，造成笔记本电脑在夏天或高强度使用时问题频频。

→常见指数及危害等级：★★★★★

→建议解决办法：清理散热孔和散热风道

### ●导热硅脂老化

导热硅脂俗称散热膏（图2），导








■导热硅脂与垫片常常配套使用



■热管是笔记本散热系统的重要组成部分

热硅脂是以有机硅酮为主要原料，添加耐热、导热性能优异的材料，制成的导热型有机硅脂状复合物，用于功率放大器、晶体管、电子管、CPU、GPU等电子元器件的导热及散热，从而保证电子仪器、仪表等电气性能的稳定。

如果笔记本电脑内部的CPU、GPU、主板南北桥芯片上的散热片所涂抹的导热硅脂（或导热垫片、导热胶带）老化（**图3**），那么这些导热介质就不能有效地填充CPU和散热片、散热器之间的空隙，造成"保温"的空气层，不紧密的连接也无法快速传导热量，会出现散热窗口出风量正常、CPU风扇运行正常，而CPU/GPU温度却居高不下的问题。这时我们需要的就是检查散热片和芯片之间是否有足够的硅脂、硅脂是否已老化（通常表现为变硬）或脏污，清理干净老化或脏污的硅脂后，把新的散热膏在整个散热接触面均匀涂满，注意只需很薄一层即可。

→常见指数及危害等级：★★★

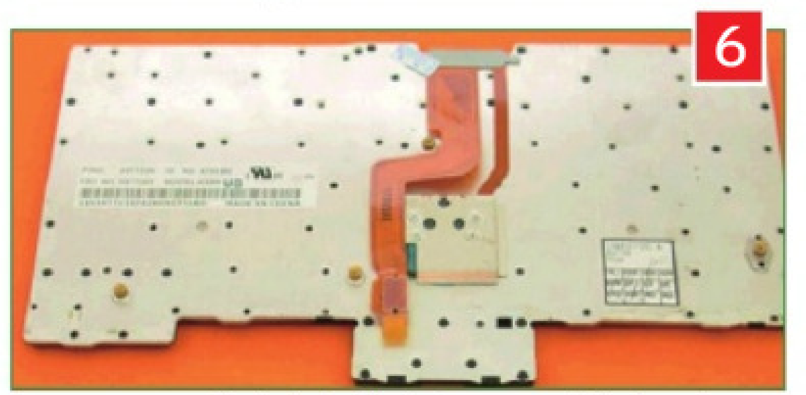
→建议解决办法：取下散热器重新涂抹散热膏

## ●CPU风扇不转

绝大多数笔记本都使用了风冷散热器作为主要的散热方式（**图4**），风扇不转的原因很多，例如风扇轴承老化或进尘使摩擦力增大，导致风扇转动阻力



■典型的笔记本散热风扇



■ThinkPad键盘底部带有大量开孔的金属板

过大而不能启动或转速变慢，也可能是风扇电源虚接或脱落，前两种故障在状况轻微时通常能感觉到风扇部位异响与振动，后一种故障的早期则会有风扇时转时不转的情况，且常常是在一些猛烈撞击、冲击后开始出现。

如果笔记本的风扇不转，很可能会导致电脑重启、死机，甚至可能将CPU、GPU等元件烧毁。检查方法很简单，手触摸散热孔出风口部位感觉是否有风出，对于散热风扇部位盖板可拆卸的机型，可直接拆开盖板观察风扇是否正常运转（需要特别注意的是，笔记本风扇在内部温度没达到临界点时是不会转的，所以可运行一个大型程序看看，如视频播放软件或3D游戏）。对于不转或运行有异响的风扇，可拆卸后清理线圈灰尘，清洁轴承给轴承加油等办法来解决问题。如果是因为积灰严重造成风扇停转，长时间后可能会烧毁电机，就需要更换笔记本风扇，要注意现在市面上仿品太多，假货使用的是低劣的电机，这样的电机使用寿命短，用不了多长时间噪音就会很明显。多数正品的风扇保护盖板都由数颗螺丝固定，可拆卸下来，而仿品大多是不可拆卸的，散热片亦是如此。

→常见指数及危害等级：★★★☆

→建议解决办法：清理积尘、添加润滑油、更换风扇或整个散热器

## ●热管失效

热管是最重要的笔记本散热装备（**图5**），在抽成真空的管路中，可快速蒸发和冷凝的介质在蒸发端（热源）和冷凝端（散热系统）循环传导热量，其导热速度超过常见金属。笔记本使用日久后热管失效的问题并非鲜见，热管失效一般有两种情况：一种是热管封装时管内残留的杂质影响，而另一种是热管泄漏造成的介质散失和空气进入。前一种情况一般会使热管能效减低，而后一种情况则造成热管完全失效。通常热管的生产工艺包括酸洗、碱洗、钝化抽真空等工艺，一些小的生产厂家为了节省成本，省略了其中的一些工艺，那么这样的热管传热效果就会很差，且寿命不长，容易失效，一些低端笔记本可能会使用这样的热管，造成笔记本过热和不稳定的问题。业余条件下判断热管是否失效可用以下简单办法：用打火机烧一端两三秒，如果另一端会发热，那就证明热管没问题，反之则说明效率过低或已经失效。在笔记本上，热管导热系统一般会连接包括基板、散热片在内的整个导热部分，再根据笔记本各部件的设计，制成不同的形状，所以在更换时需选择同样型号的予以更换。

→常见指数及危害等级：★★★

→建议解决办法：更换整个热管散热器系统

## ●键盘对流散热孔堵塞

对于一些注重轻薄的笔记本电脑，金属板+键盘的对流散热方式是和散热管散热、温控风扇散热并列的散热主力（**图6**）。例如ThinkPad的键盘便采用了键盘对流散热设计——ThinkPad键盘的底部是一块金属板，这块金属板与笔记本主板上的散热板相接触，将主板上散热板的热量传递到了键盘底部，而键盘底部的金属板上还密密麻麻地分布了很多的"透气孔"，热量就是从这些孔中散发开来，起到有效的降温作用。如果键盘上积尘或污垢太多，会堵塞这些"透气孔"，对其进行清洁是有效保障很多轻薄本、超极本散热效果的有效手段。

→常见指数及危害等级：★★

→建议解决办法：清洁和清扫键盘

## 利器——选择拆卸清洁工具

新买的笔记本一般都有1～3年的保修期，如果电脑在保修期出现问题，那么建议大家送往厂家指定保修站保修做免费清理。如果电脑过了保修期也可送修，清理笔记本风扇积尘等服务，一般的维修店收费在50～100元之间，厂商指定的维修店则多在百元以上。不愿花这笔“冤枉钱”，又想自己动手DIY一下的用户，就不妨自己动手拆开机器清理灰尘。工欲善其事必先利其器，要对各种电脑电器进行简单维护，一些常见工具必不可少：我们准备的主要是普通小号螺丝刀、银行卡废卡一张（或撬棒）、带冷风挡的电吹风（或气吹）、小毛刷、小手电、镊子、收纳盒等。

由于各厂家笔记本电脑的螺丝各不相同，头部型号有一字、十字、米字、星型、方头、T型（梅花型）、H型（六角）等等，尺寸也各有不同，螺丝刀型号不对很可能会损害机器或损坏螺丝头部造成二次拆解困难，所以最好准备一把组合型螺丝刀，组合型螺丝刀把螺丝刀头和柄分开，要安装不同类型的螺丝时，只需把螺丝刀头换掉就可以，不需要准备大量螺丝刀。如宝塔型组合螺丝刀，普通国产产品市场价5～15元左右（图7）；盒装组合型螺丝刀普通国产品牌产品淘宝价一般在10～30元左右（图8）。需要注意的是，一些组合型螺丝刀的螺丝刀头和柄比较短粗，而笔记本某些螺丝藏的比较深，孔径又很小，这种套装买来后可能会“塞不进”“够不着”，如果你不想用在螺丝刀柄插孔中塞一截牙签等不靠谱的办法来延长，那么在购买此类产品时应注意选择那种刀头/套柄更细长的产品。

新手在拆解笔记本外壳时，常会全用一字型螺丝刀等工具强行撬开的办法，显然这会损害外壳的外观，甚至有可能造成卡口损坏，其实可准备一些撬棒和撬片来开启笔记本密封的外壳（图9）。依材质不同，这些产品的价格一般在数角钱到数元钱之间，对于需求较高的读者，建议选用纯钢或碳纤维塑料撬棒（图10），可多次使用。当然，在业余条件下，如果一时半会儿没法购买到这类产品，也可使用银行卡废卡（图11）或材质较好的机箱光驱面板来实现外壳的开启。合理运用杠杆原理，是利用这些工具拆（剖开）开笔记本外壳的关键。

气吹在清洁键盘灰尘和一些角落灰尘时有用（图12），选择气吹时可重点看看出气量够不够，最好选择单向入气的气吹，就是气只能从尾巴进的产品，单向入气可以防止灰尘被吸进气吹导致的二次污染。当然，家庭中最常见的清尘工具，还是电吹风，带冷风强风档的电吹风可以很容易地将一些积尘吹出（图13）。而对于没有冷风档强风档的电吹风，使用时一定要切记，吹热风时在一固定处的停留时间不可超过2秒，更要慎用热风档近距离吹风清尘，以免电吹风变成“热风枪”熔化焊锡，在近距离其出风口的高温还可能让包含键帽在内的各种工程塑料变形，从而损坏键盘。在清洁键盘及缝隙的积尘方面，市场上还有魔力去尘胶之类的产品（图14），是否需要或值得购买，要根据实际情况确定。


7



8


9


10


11


12


13


14

### 以不变应万变，能不能不拆就达到目标呢？

拆卸笔记本电脑是有风险的，几乎每一个品牌的说明书或机壳底部都会提醒你，因自行拆卸造成的故障均不保修范围内。这是因为笔记本电脑体积小巧，构造非常精密，如果贸然拆卸，很可能会导致笔记本电脑不能工作或者损坏部件。所以，在拆机前，我们还要再次审视的一个问题就是，有没有不拆机就能解决这类问题的简单办法呢？

实践证明是有的，对于有冷风档强风档的电吹风的读者，可以将电吹风开到冷风档强风状态，将电吹风紧贴对着笔记本的出风口向笔记本内部吹风，如此反复几次，然后再将电吹风对着笔记本电脑底部进风口吹风数次，可以较有效的将内部积尘吹出。当然，为了清理更彻底，拔掉笔记本电源线插头卸下电池，吹风两三次后，还可以用细铁丝（或缝衣针、大头针、别针）等细金属丝伸进出风口内部来回清理出风口部位的散热金属栅格（**图15**），掏动清理的时候可根据笔记本风扇的大概位置稍微掏深一些，然后再用电吹风进行吹风清理，能起到非常好的积尘清理效果。

而对于一些出风口部位堵塞有比较“顽固”的积尘，又不想拆机的读者，还可使用一种名为吹尘机的强力吹风设备（**图16**）。吹尘机专为清扫灰尘而设计，它不仅可以吹走灰尘，还可以作为吸尘器使用，当然吸尘的时候一定要注意改变进气口集尘袋的位置。它的风量是电吹风的几十上百倍，风压虽然比不上压缩空气枪，但也非常大了。在清理电脑CPU风扇、电源风扇及机箱、电脑显示器内部灰尘的时候，只需要1～2分钟就可以将整个电脑清理干净，而且不留死角，现在很多网吧都在使用这种工具对网吧电脑做定期清理。是清理笔记本吹风口堵塞的杀手级兵器。


15



16


17

吹尘机的价格不贵，市场价一般在40～100元左右，可以很好的不拆机就将笔记本内部的积尘清理干净。吹风机还可在出风口加上一个聚风嘴（**图17**），可使风量更为集中迅猛，用小尖嘴在笔记本的出风口部位瞬间点几下（建议不要超过5秒钟），就能将堵在笔记本出风口上的牢固网状灰尘吹开，有些电吹风也有类似附件。

## 实践——拆机清尘全面指南

要想进行最彻底的清理积尘和更换硅脂等工作，还需对笔记本进行必要拆解。如果你对要拆的这款笔记本了解的并不多，拆解前，首先应该研究笔记本各个部件的位置。建议先查看随机带的说明手册，一般手册上都会标明各个部件的位置，少数笔记本厂商的官方网站还提供拆机手册供用户下载，这些手册对拆机有莫大的帮助。

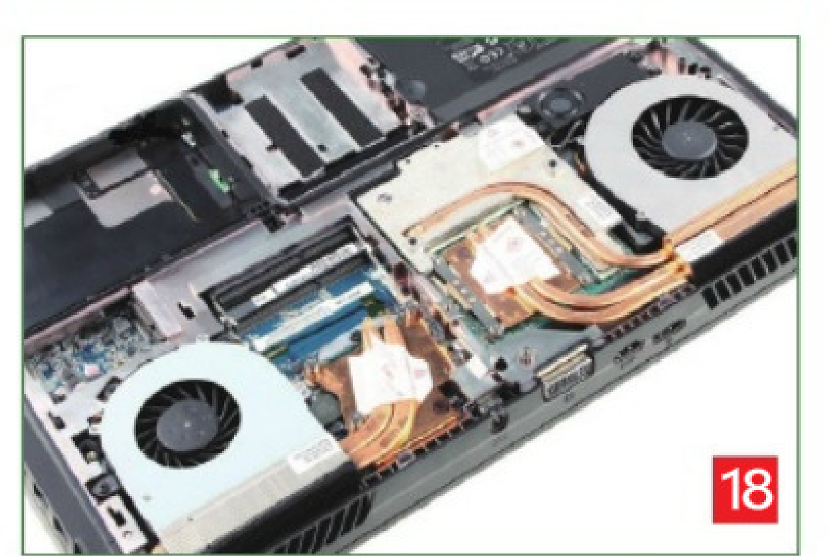
从笔记本电脑的后盖设计来看，一般可分为全后盖式、半后盖式和一体式三大类。全后盖式多指笔记本底部（D面）预留有多个小盖板，特别是CPU部位也留有小盖板的常规机型（**图18**），这类机型清理灰尘方便，可直接拆开CPU部位的盖板完成对灰尘的清理及CPU风扇的更换工作。半后盖式指笔记本底部内存硬盘无线网卡等部位预留有多个小盖板，但是CPU部位没留有小盖板的机型（**图19**），可以依照键盘底部的螺丝、键盘、机身底部螺丝的先后拆解顺序进行拆解。

一体式机型指笔记本底部没有留盖板的机型（**图20**），这类机型多见于轻薄本和超极本。例如通过铝冲压一体成型技术制成，该一体成型技术可把一整块儿铝切削、分割成型，然后冲压成可以安放各硬件的笔记本模具，这类机型要想拆解清理CPU部位的积尘，必须对整个机器进行全拆。该技术由苹果MacBook最先应用，后来被很多轻薄本借鉴，例如华硕TX300等超极本就使用了CNC冲压的一体成型铝制机身，全身不见接缝，底部显得非常简洁，由一整块铝板切割而成，没有任何散热出风口等镂空设计和装饰。

从保修考虑，本文将侧重介绍两三年前流行的各品牌有代表性的机型的拆机知识，希望大家能从中看出门道，举一反三。

### ●惠普（HP）

惠普笔记本分为家用和商用两大产品线，而在这两大产品线中，又


18


19


20

都有自己的中高端和中低端型号，惠普6510b、6710b、6910p、6515b、6510b、6520b系列曾经是HP在市场上销量很大很有代表性的产品，它们的外观基本一样（图21），散热系统和风扇位于键盘下方，要清扫散热机构只需拆开键盘即可。要拆下键盘，需要先拧松底部（D面）的三颗固定螺丝，固定键盘的螺丝边有图形的键盘标示（图22），左右各一颗，还有一颗在最中间的内存、无线网卡盖板下（图23）。

HP该系列的笔记本的键盘采用了固定螺丝+卡子双固定的方式，仔细观察键盘与键盘上方的机身盖板连接的边缘，你会看到键盘上方有4个明显突出的卡子压住键盘，拆卸的时候只需用手将卡子逐个往下拨（图24），就可轻松地打开键盘，看到该笔记本的整个散热系统，但是现在还无法取下散热系统，需要进一步的清理周边。首先应先取下同样安装在键盘下，有点碍事的内存条，方法是将内存条两侧的卡子平行向侧拉开，内存条就会自动弹出来（图25）。其后摘下键盘的排线，将键盘完全取下放在一边，在拔排线时要注意，不要生拉硬拽，笔记本的排线一般都是由卡子固定的，手指较细的读者可以扣住卡口的两边向上拨松开卡子，手指较粗不方便动手的读者可用平口螺丝刀小心的往上顶开卡子，然后抽出排线。旁边的开关键排线也可依法取下。

这时我们可将显示屏与机身放平到180度，用平口螺丝刀塞进键盘上方的机身盖板的屏轴部位（左右各一个），均匀上撬，向上轻轻撬开机身后部盖板（图26），便可将其拆下，一颗隐藏最深的散热风扇螺丝至此露出真容。

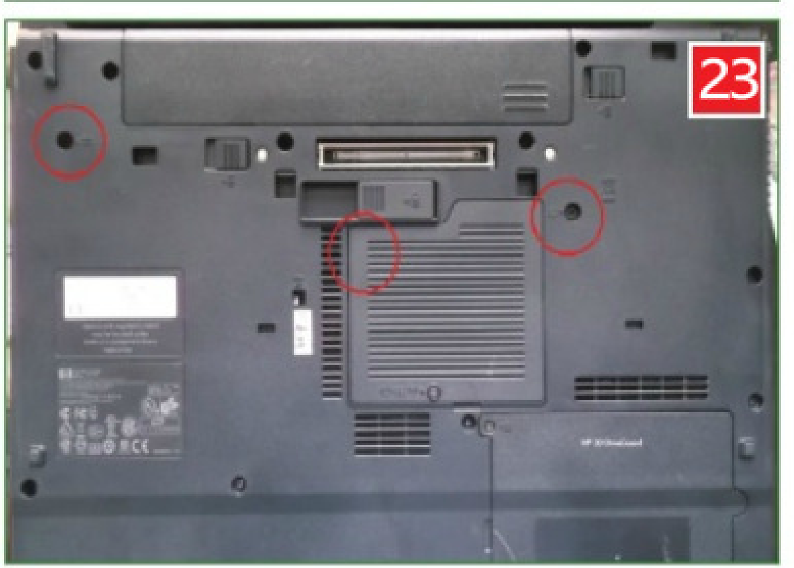
拆下散热风扇的两颗固定螺丝（图27），捏住散热风扇的电源插头取下电源插头，便可将散热风扇取下来进行清扫。然后均匀对角拧松覆盖CPU上的铜管散热器上的4颗螺丝，拆下铜管散热器，可对出风口进行清扫（图28），还可检查CPU硅脂是否老化，此时甚至可以更换CPU。没焊死的笔记本CPU一般由ZIF（Zero Insertion Force零插拔力）插座锁定，插槽上黑色的平口螺丝就是固定装置，在它的旁边还各有一个锁状标记，指明了目前固定螺丝的状态。用平口螺丝刀将固定螺丝旋转180°，CPU针脚松开，可以取下，反之即可扣紧。

清扫及润滑等工作完成后，依拆机顺序反向重新将电脑组装好，当然，对于新手我们在此有必要介绍一些“复原”的常识。首先，同台式机一样，笔记本CPU安装也有方向性，将CPU上的三角形标记对准插座上缺角处插好，然后再反向旋转固定螺丝180°锁紧CPU即可。其次，不要忘了接上风扇的电源接口，也别忘记插入各种排线后将其重新卡紧。第三，内存条金手指缺口对齐插槽上的突起后，需以倾斜30°左右的方向斜插入插槽，然后再向下按下内存条（图29），当听到一声脆响时表明内存条安装到位，无线网卡等一些同类设备亦然。


21



22


23

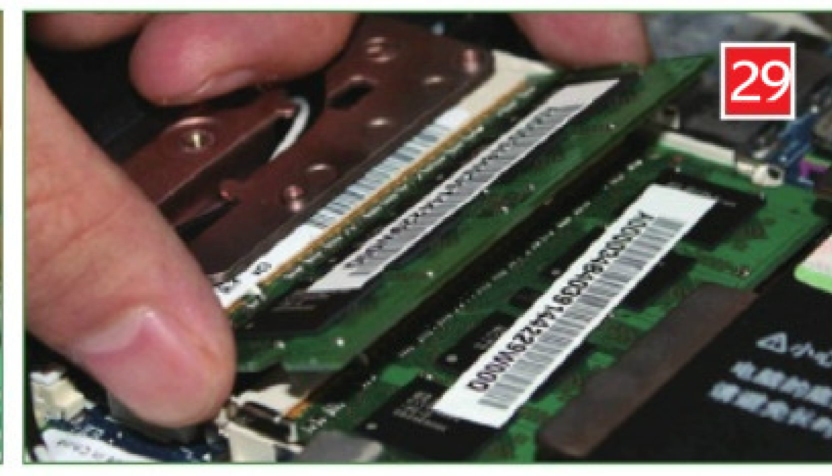

24


25


26


27


28


29


30

### ●戴尔（DELL）

同惠普一样，戴尔也是在笔记本电脑市场盛行十几年的老品牌，在本文中笔者将以市场拥有量很大，拆解难度较高的D430笔记本为例，介绍戴尔笔记本的灰尘清理。

D430不仅外观较轻薄（图30），而且使用酷睿低电压版双核处理器，一体式成型设计，用户要想彻底清理其散热器部位就必须对整机进行全面拆解。作为轻薄本，D430的底部（D面）拆解就要比一般笔记本电脑复杂一些。首先反向拨动电池的锁定装置卸下电池，然后拧下所有的螺丝，取下内存盖板（图31）。取下下方的硬盘保护固定盖板，在硬盘排线上方，向上轻提取下硬盘排线插口，取下硬盘（图32）。左右旋动取下无线网卡上的天线接头（图33），这时需留意一下，一般笔记本的天线都是一黑一白两根甚至三根，在无线网卡接口处有MAIN标志的接白色天线，标有AUX的接黑色天线，不要搞错。

由于是整机拆卸，所以需要拆卸的螺丝比较多，不要随意的摆放螺丝，可用一张纸或一个卡片、收纳盒来有规律的将螺丝分类，例如笔者一般将D面（底部）的螺丝按拆解种类和顺序依次摆卡片的右边，将C面（键盘面）拆解的螺丝按拆解种类和顺序依次摆卡片的左边，这样在复原时就不会毫无头绪（图34）。如果是第一次拆卸，还可在各种螺丝旁边标明它所在部位。

D430C面的键盘采用常见的机身盖板+螺丝的双重固定方式，要想拆下键盘，需要先将显示屏与机身180度放平，然后用刃口较薄的平口螺丝刀嵌入机身盖板的边缘或屏轴处，依次向上撬起机身盖板（图35）。然后拧下键盘上方的3颗固定螺丝（图36），即可掀开键盘，松开键盘连接主板的排线接口，取下键盘连接主板的排线，便可取下键盘，顺便还可把连接触控板的排线也一并取下（图37）。然后拧下C面能见到的所有带“P”标示的螺丝（图38），取下其他的连接排线，如C面中上方的显示屏连接主板的屏线。翻转笔记本，在D430机身后部接口处两边找到两颗（左右各一颗）固定螺丝（图39），拧下后便可轻松的将显示屏从主机上取下。将各种天线从D面和C面的孔中拉向C面。

混合使用平口螺丝刀、撬棒、撬片，轻轻剖开覆盖C面和D面的掌托盖板，露出主板（下页图40）及风扇部


31

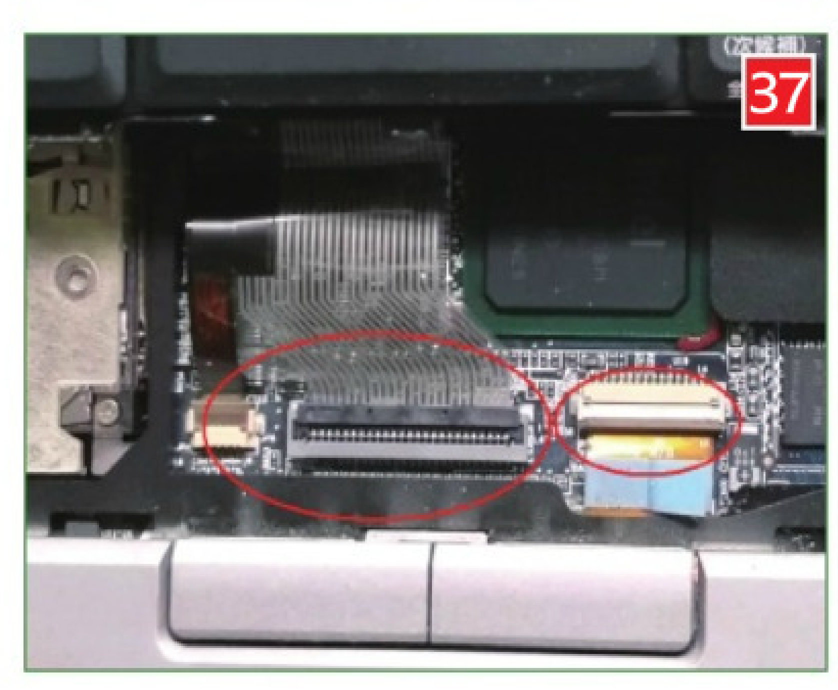

32

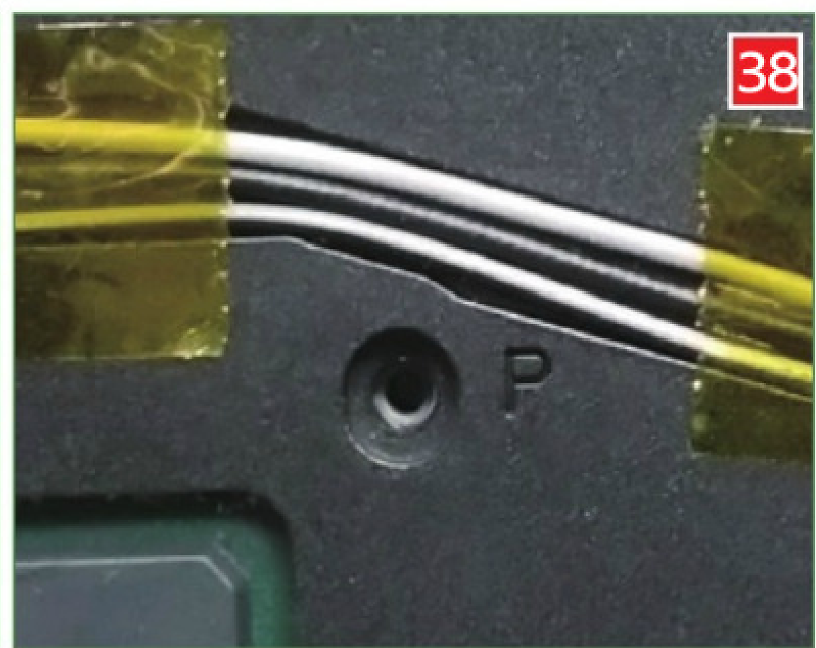

33

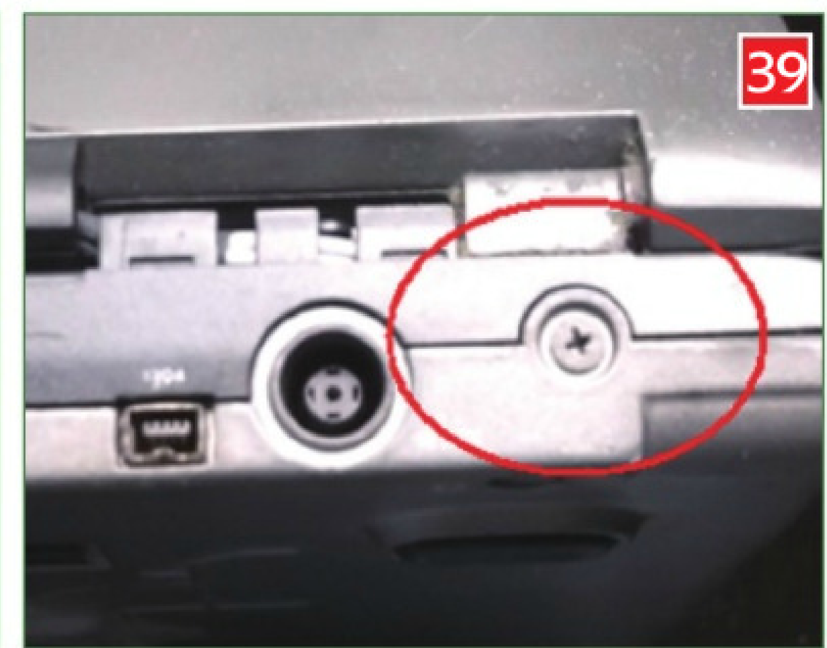

34

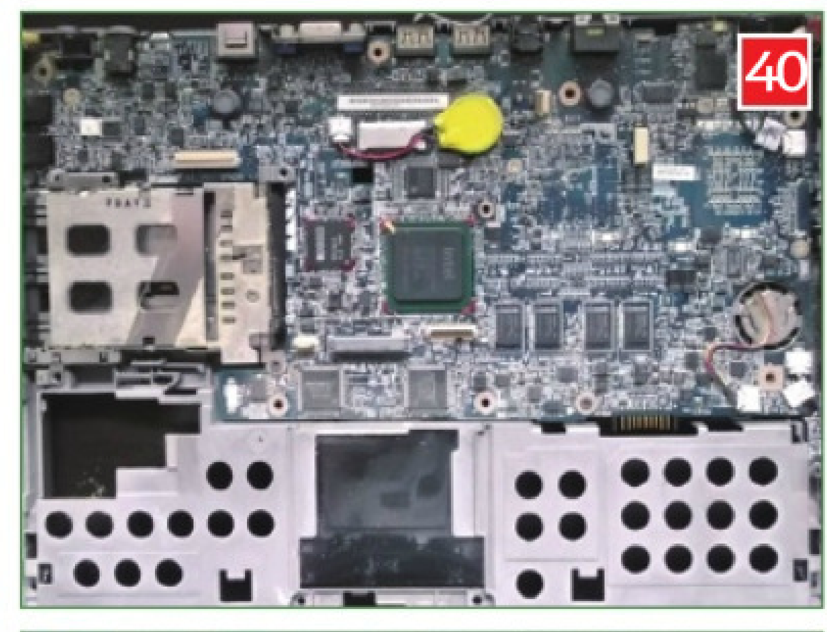
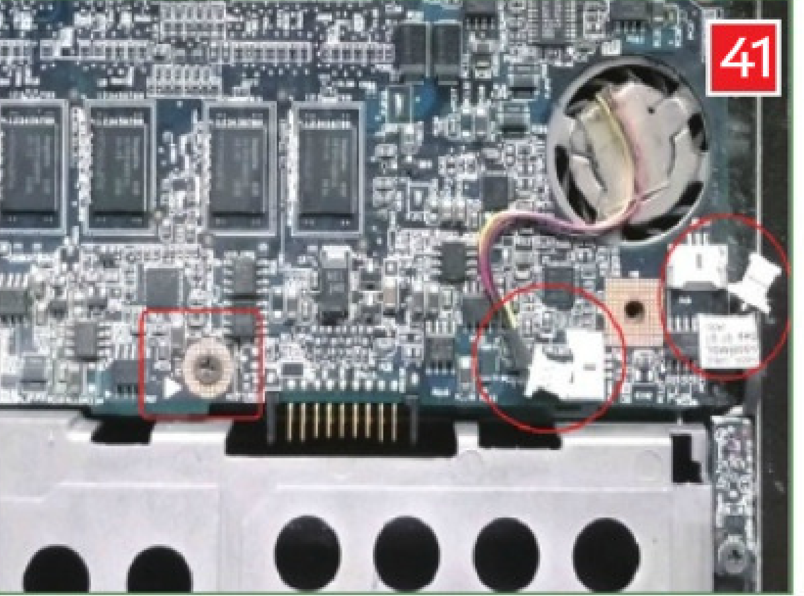
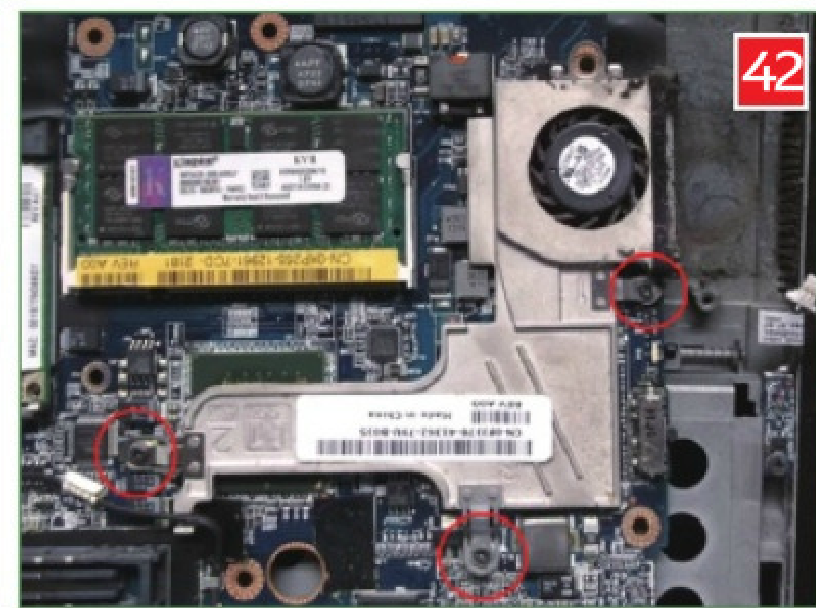

35


36

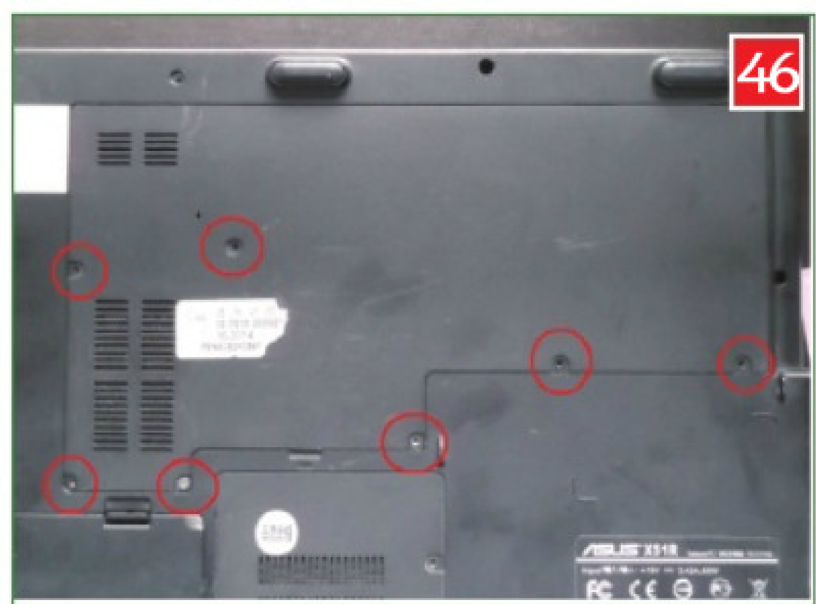

37


38


39






位。拧下锁定主板的两颗三角形标示的螺丝，取下剩余的连接排线，如风扇排线（图41），便可将主板从D面上取下。把主板翻转过来，可以看见整个风冷散热器组件，拧下固定风冷散热器的几颗螺丝（图42），就可以对整个散热系统进行彻底清尘、更换硅脂或散热垫等工作（图43，44）。

由于D430内部清尘必须整机拆解，所以难度较高，大家在拆解这类机型时一定要做好记录，不要盲目动手。很多轻薄本的排线固定机构都比较脆弱，在拆装排线时一定要下手温柔，一旦损坏排线固定锁紧装置，轻则部分功能没法用，重则只有返厂维修。

## ●华硕（Asus）

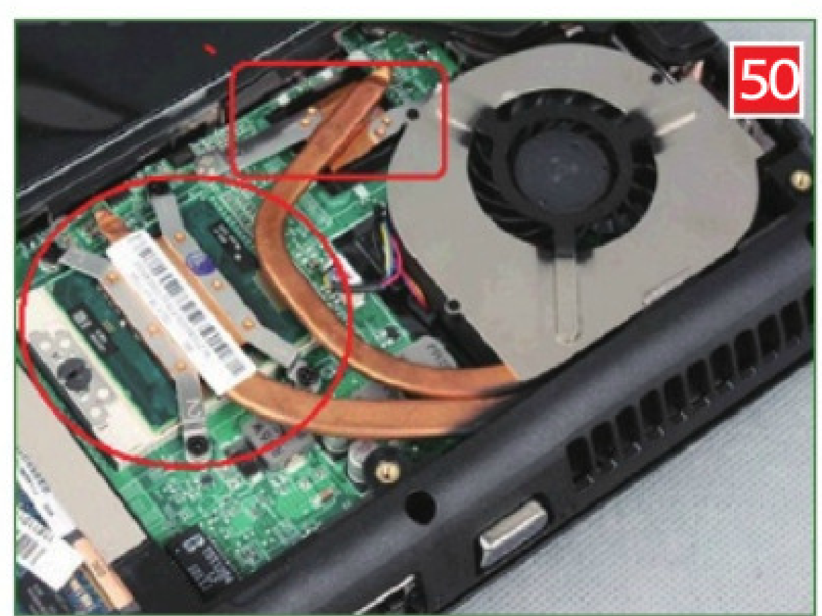
整机全拆或拆解难度较高往往会破坏新手的自信，其实随着人性化设计思想的不断被重视，很多品牌笔记本电脑的清尘工作正在变得简便。以华硕X51R笔记本电脑为例（图45），它的内存、无线网卡、散热组件都在一个“L”形大盖板下面，用小号十字螺丝刀拧下盖板上的固定螺丝（图46），便可看到散热组件。取下散热风扇的电源插头，拧下左右两边固定散热风扇的螺丝，可取下散热风扇进行清理（图47）。

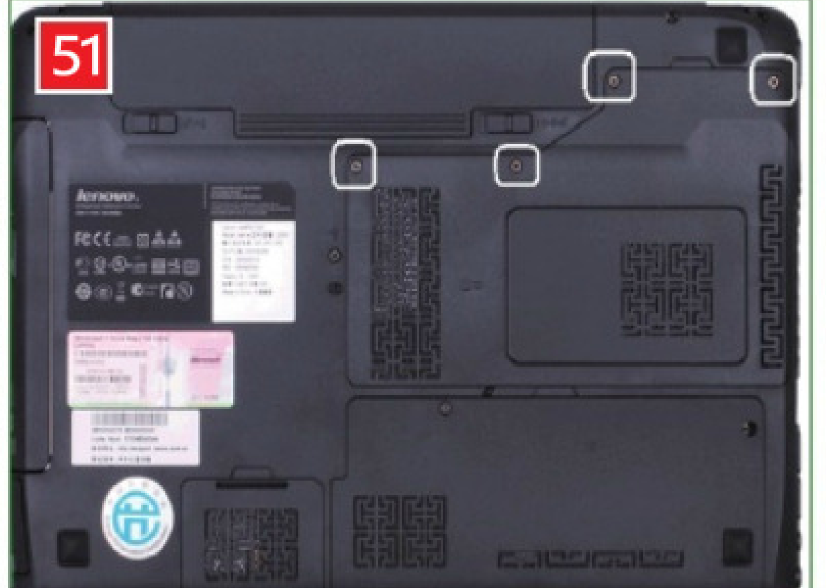
X51R采用了后出风口设计，表面看它的出风口铜管散热器固定在外壳上，不能取下来，其实不然。均匀拧下固定CPU导热片上的4颗螺丝，向风扇侧拉动铜管散热器（图48），便可将铜管散热器从外壳下面拉出，进行清理。该系列机型的原装硅脂质量较差，使用多年后普遍有明显老化现象，已完全凝固成固态，所以应清理凝固的硅脂，换上新的散热膏。

## ●联想（Lenovo）

联想推出了众多型号的笔记本电脑，有Z系列娱乐影音本、Y系列娱乐游戏本、V系列商务本，以及超值实用的G系列、时尚超薄的U系列、超级便携的S系列、特立独行Flex系列等等。我们下面仅选择两款有代表性的机型进行简单介绍。

联想Z360系列的定位是流行时尚的影音娱乐本，13英寸机身，外表面和键盘采用一体化的配色方案，表面的镀膜使本本看起来更加漂亮，而且能有效的防止磨损。作为联想消费级的代表产品，它在拆解方面也做得很人性化，其底部有两个较大的盖板，左边一个盖板下是硬盘、无线网卡，靠近出风口的右边盖板下是散热器和内存，所以只需拆开右边盖板的3颗螺丝便可进行灰尘的清理（图49）。图中方框部位是独显散





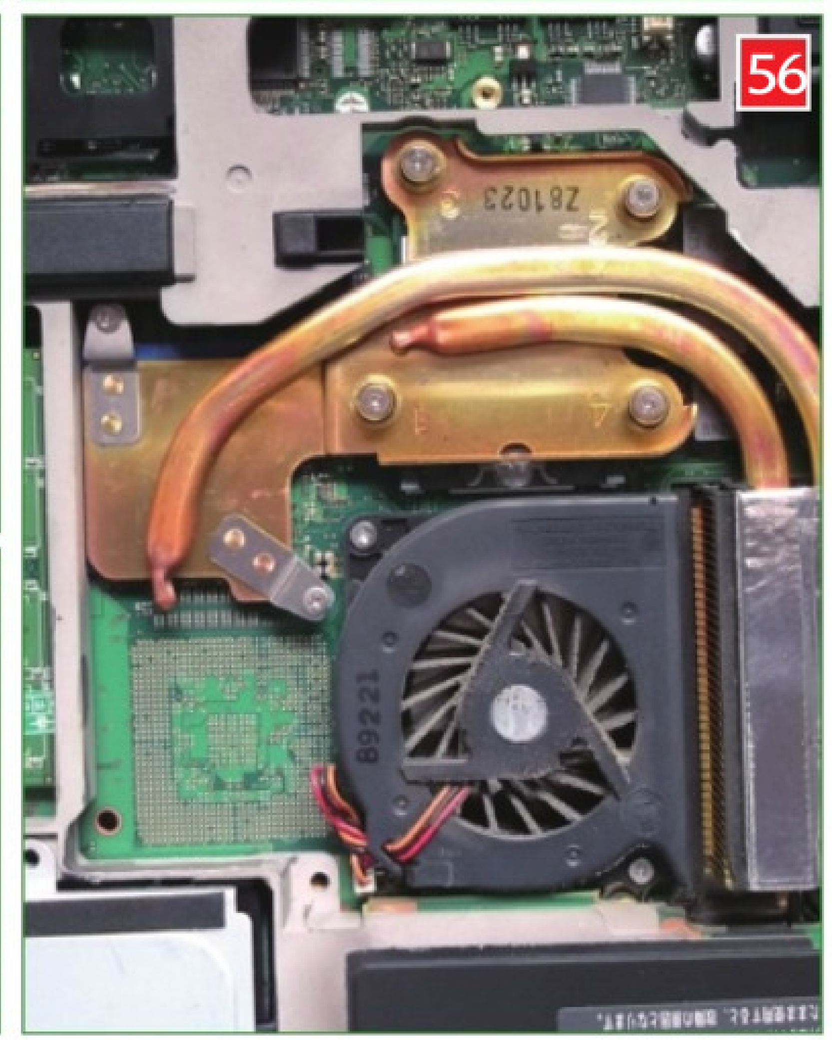


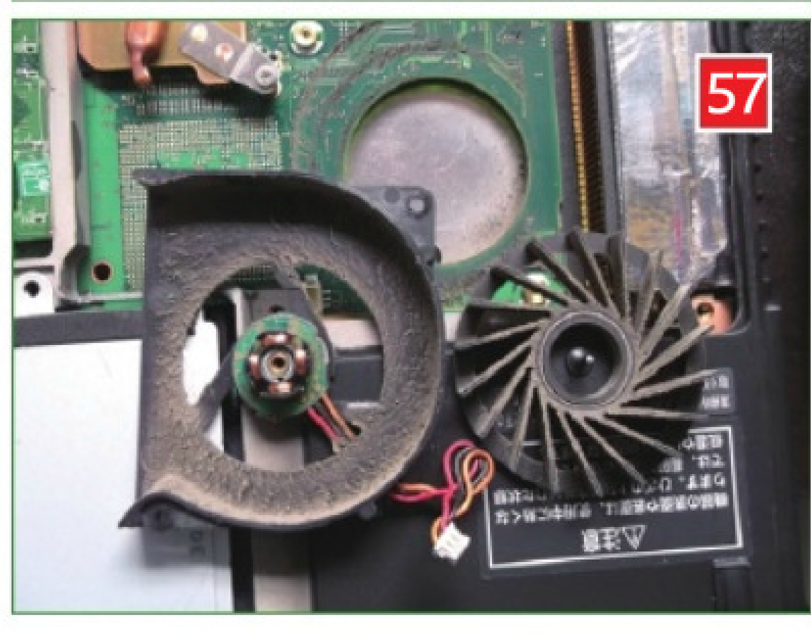












热部分、圆圈部位是CPU散热部位（图50），拆开散热器的固定螺丝，便可整体拆下导热片、热管和散热片、风扇，清理积尘或检查硅脂是否有老化，有针对性的进行处理。

联想Y460系列笔记本上市时间为2010年，是继承Y450特色外壳技术，在其基础上发展而来的型号。它的散热器拆解也很便利，只需拆开靠出风口的盖板上的4颗螺丝（图51），便可打开散热组件部位，拆下固定铜管散热器和风冷散热器的几颗螺丝（图52），便能将整个散热组件拆下。

## ●富士通（Fujitsu）

富士通号称日本的IBM，产品做工较为扎实，在国内市场上亦有不错的销量。在本文中，我们来看看富士通E8270 15.4英寸商务笔记本的内部除尘问题。细心的读者可发现，在富士通E8270笔记本的D面大盖板上，还有一个长方形的卡扣设计（图53），实际上这是富士通独特的灰尘清理设计之一，用手指抠住这个卡扣的两头向中间稍用力，将这个卡扣从笔记本上取下来，其实就是打开了风道（图54）。这时可用毛刷和电吹风、皮吹等工具，轻松的将卡扣和内部散热片上的积尘清理干净（图55），而无需破坏D面的各种保修易碎贴，十分方便，堪称笔记本散热维护设计的典范。

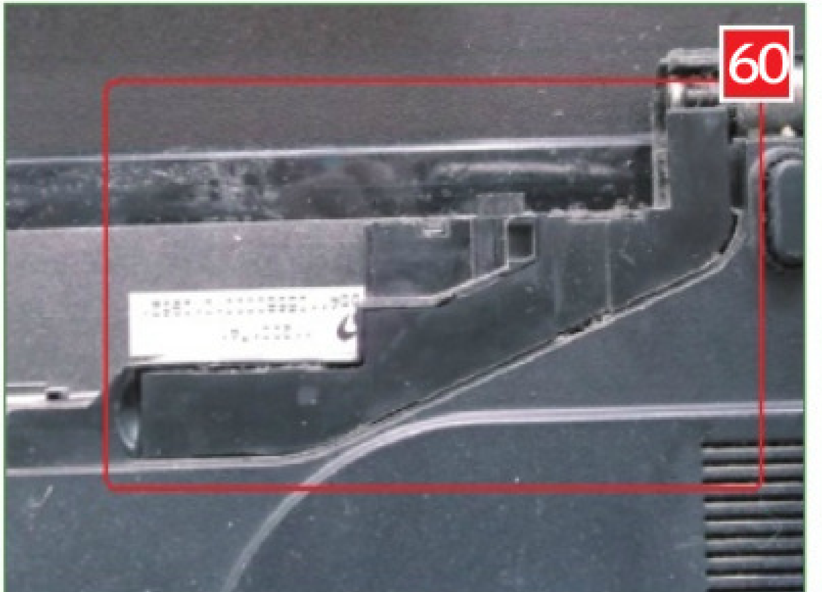
当然，如果觉得意犹未尽或还需要对CPU的散热状况做进一步检查，可先取下电池，然后拧下大盖板四周的所有螺丝，即可看到内部情况。作为集显机器，该机却采用了双热管设计（图56），均匀地拧下固定铜管散热器的6颗螺丝，便可见CPU和主板芯片组芯片，针对性的进行重新涂抹散热膏等清洁工作。我们可见该机的散热风扇采用了目前主流的可离心式风扇设计，没有保护盖板的风扇叶片及轴承部位可从驱动装置上直接取下来（图57）清理积尘。如果觉得风扇转速变慢或有异响，可对轴承部位添加润滑油脂试试。

## ●清华同方（THTF）

清华同方笔记本电脑是国内低价笔 记本的代表产品，绝大多数产品的性价比很高，在市场上颇受学生和家庭用户的欢迎。而清华同方锋锐K41H是一款独显机型（图58），采用了一体式散热设计，它的拆机难度较高，拆机方法对用户深入了解笔记本电脑的拆机很有代表意义，故在本文中也做一下介绍。

我们先看该机的D面，可见散热器和外壳融为一体，不可直接从D面拆



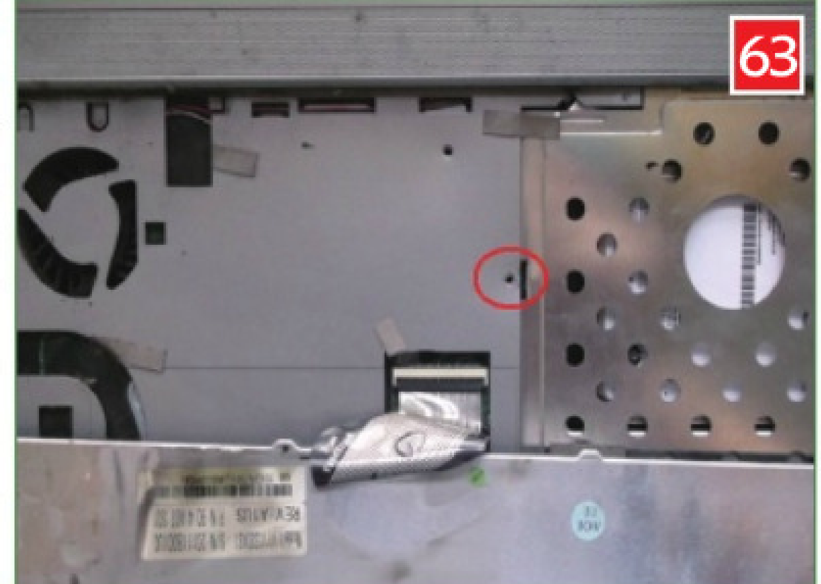







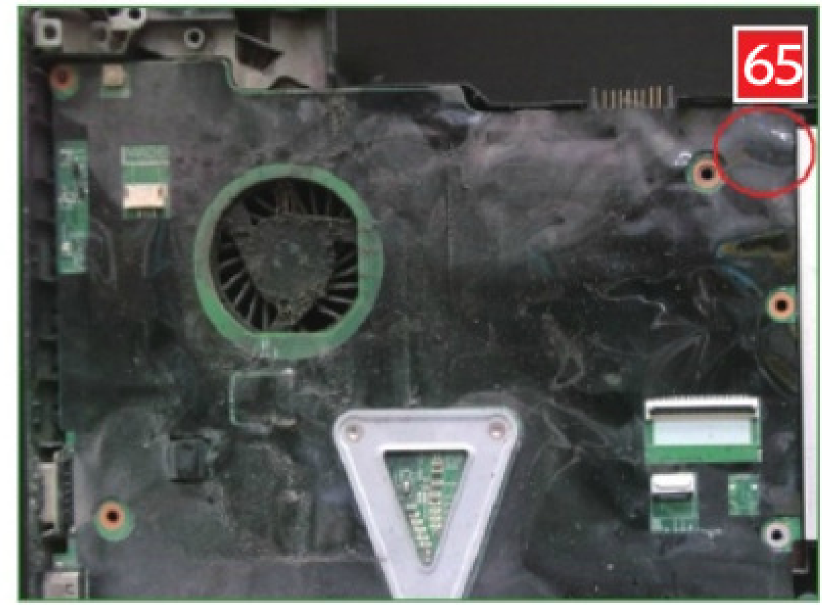


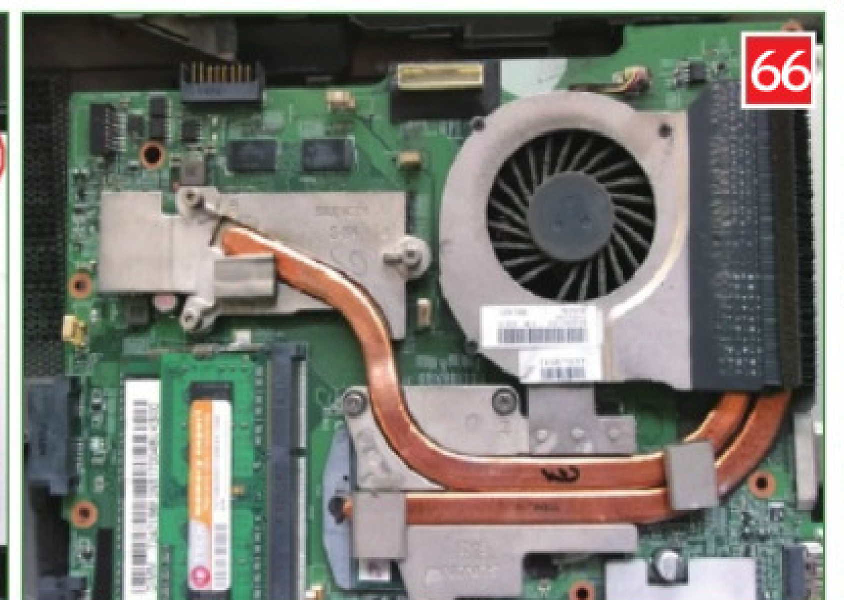








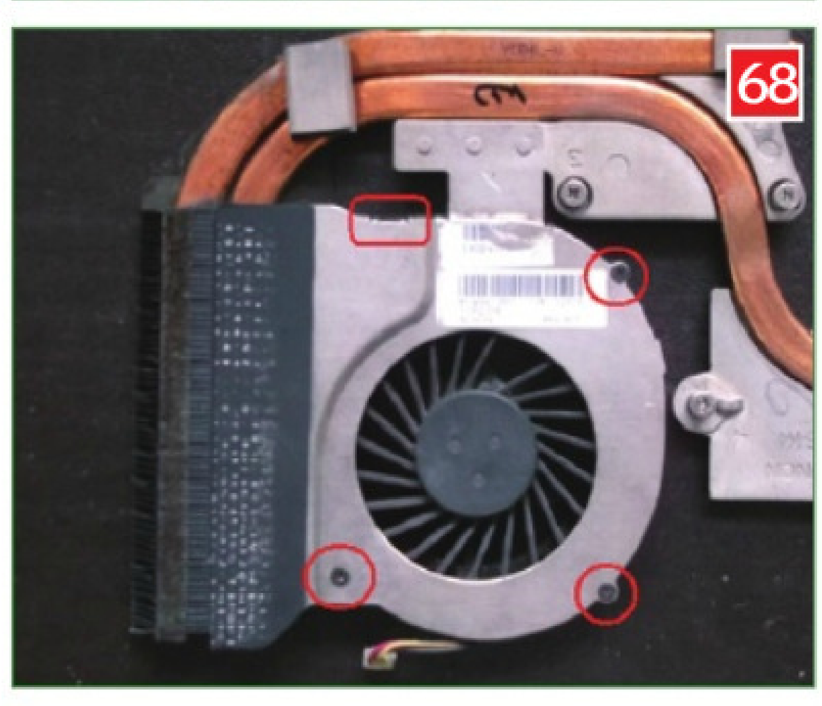




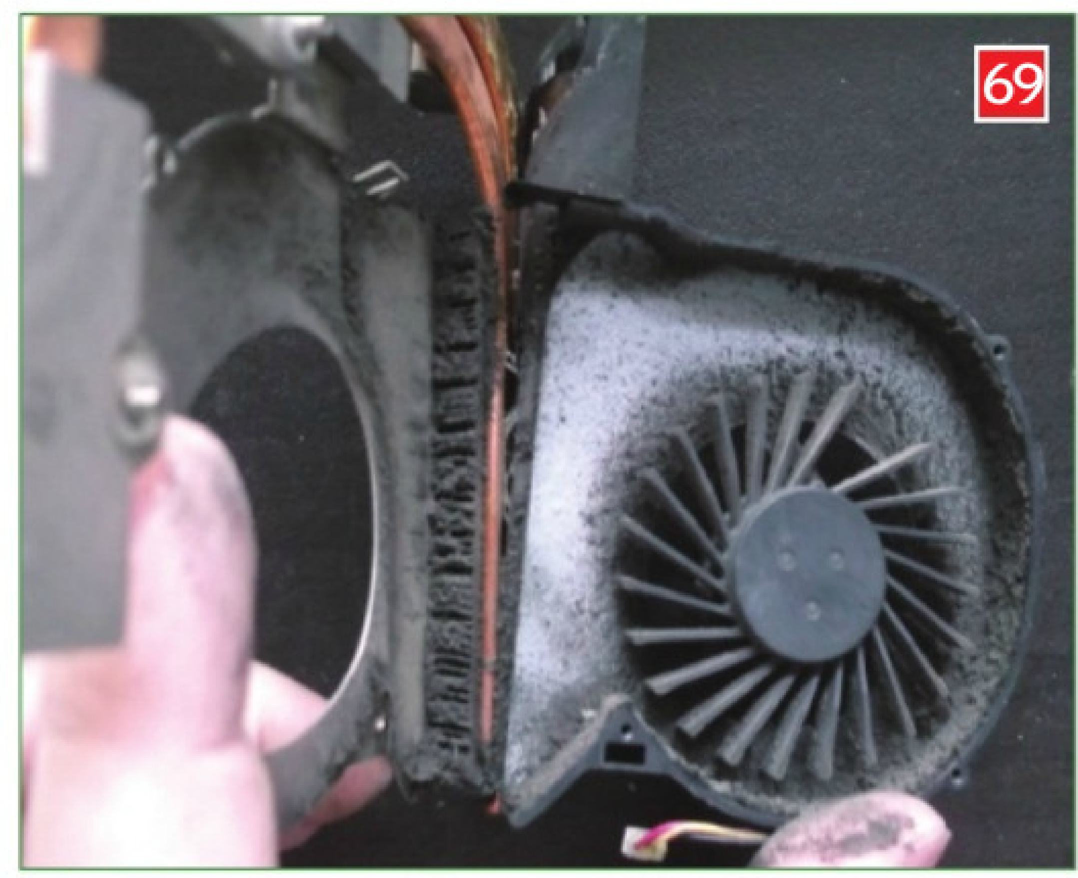
卸，必需整机拆卸才行。首先，拔掉电源线插头卸下电池，然后拧下固定在D面的所有螺丝钉。取下覆盖内存、无线网卡、硬盘的一体盖板，拧下左下侧固定硬盘的螺丝（**图59**），用平口螺丝刀在硬盘接口部位旁边向外顶硬盘，将硬盘从插口撬出取下。接着需要拆下显示屏，先拧下D面的上方屏轴部位左侧的两颗明显可见的螺丝，然后仔细观察，可见右侧屏轴部位边有一个长形的小盖板（**图60**），用平口螺丝刀撬开该盖板，可取下。拧下隐藏在小盖板下的2颗螺丝（**图61**），用平口螺丝刀左右均匀的将屏线插头从插座中撬起取下，不可生拉硬拽，该机的屏幕线比较纤细也没有完全包扎在一起，很容易被强行扯断一两根，造成不可预知的隐性故障。然后，便可一手拿住显示屏，一手拿住主机，轻轻地摇动两者，可将显示屏从主体上取下。

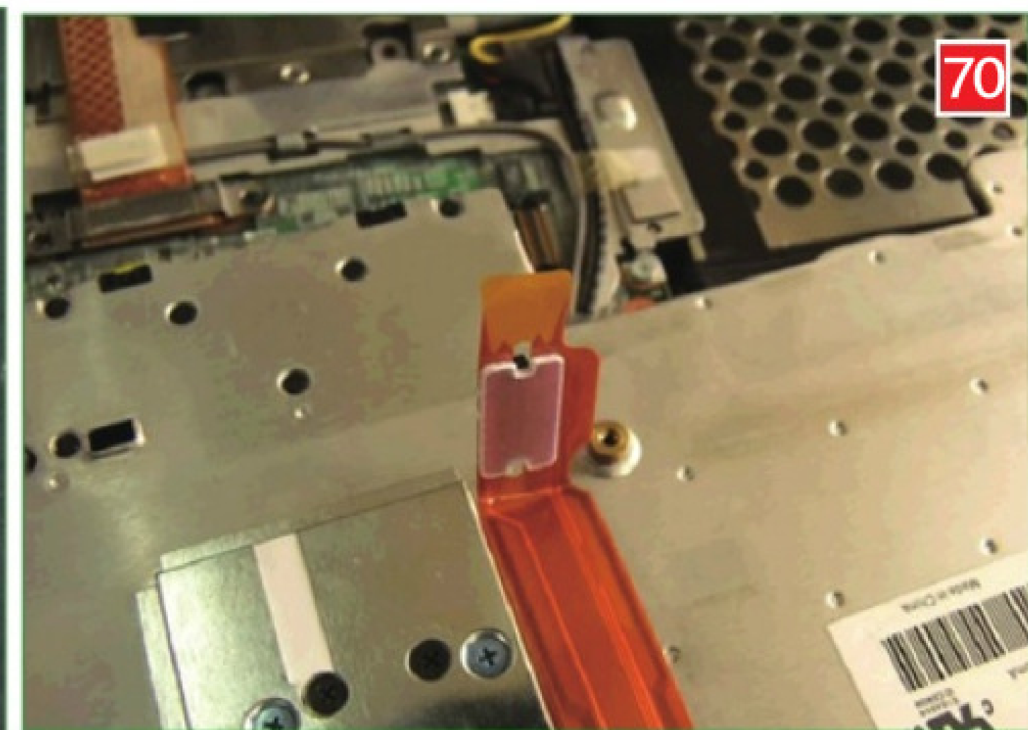
接下来拆卸C面部位，清华同方锋锐K41H的键盘采用了上方卡扣设计，用平口螺丝刀分别嵌入键盘上方的4个卡口（**图62**），便可将键盘从主体分离，当然，别忘了取的同时拔下键盘和主板的连接线插头。拧下C盘金属屏蔽板上的数颗螺丝，其中一颗螺丝是固定光驱的（**图63**），拧开它后便可用平口螺丝刀将光驱从插口中撬开或推开一些。向外拉出取下光驱后，特别需要注意的一点就是仔细观察会发现在D面原本光驱遮挡住的位置，还有1颗小螺丝（**图64**），需将其拧下。一些用户在拆卸该机时往往会忽略这颗螺丝的存在，强行撬机而造成机体变形。

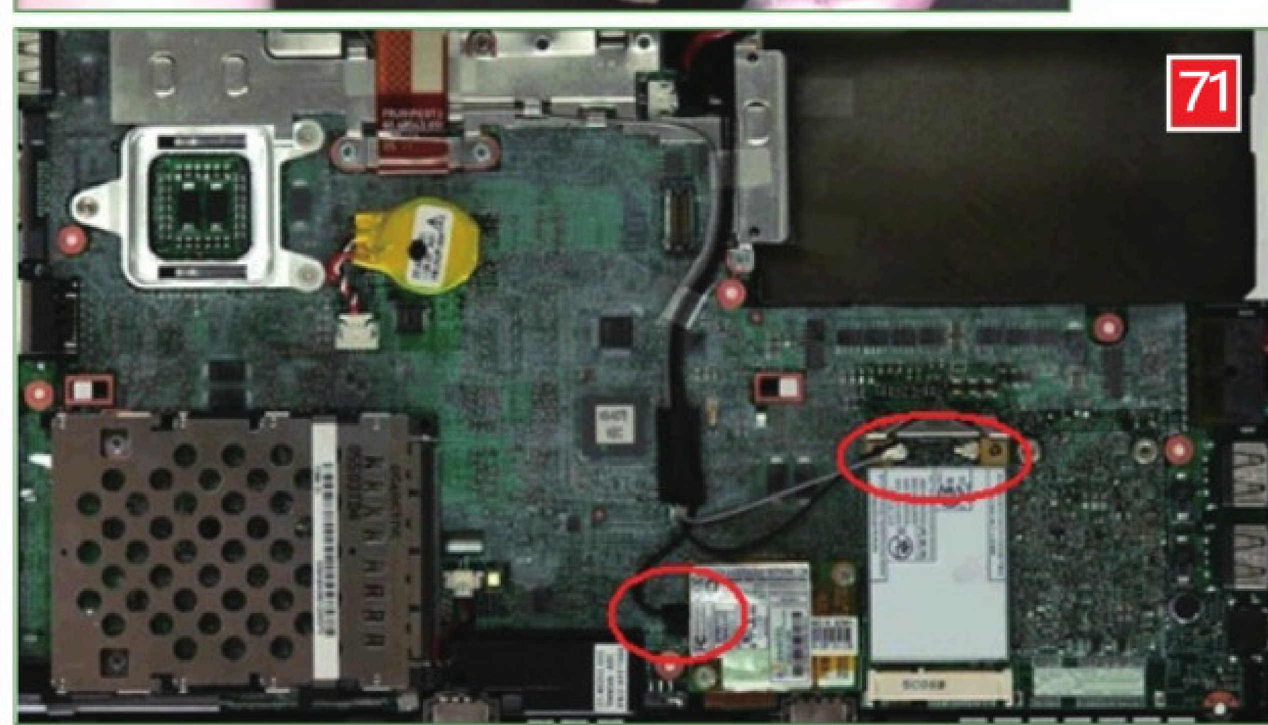
手指捏住C面其他可见排线的插头部位分别取下，然后可用平口螺丝刀在C面和D面的接缝处一侧轻轻撬开一个小缝，用撬片依靠杠杆原理依次划开剖开整个接缝，可将C面部位从主体上取下。取下主板上靠右侧的上部（在背面）和下部的排线插头（**图65**），将主板从D面主体上取下，这时我们可完整的看见K41H的整个散热器部分，作为独显机型，该机采用了常见的双热管设计（**图66**）。

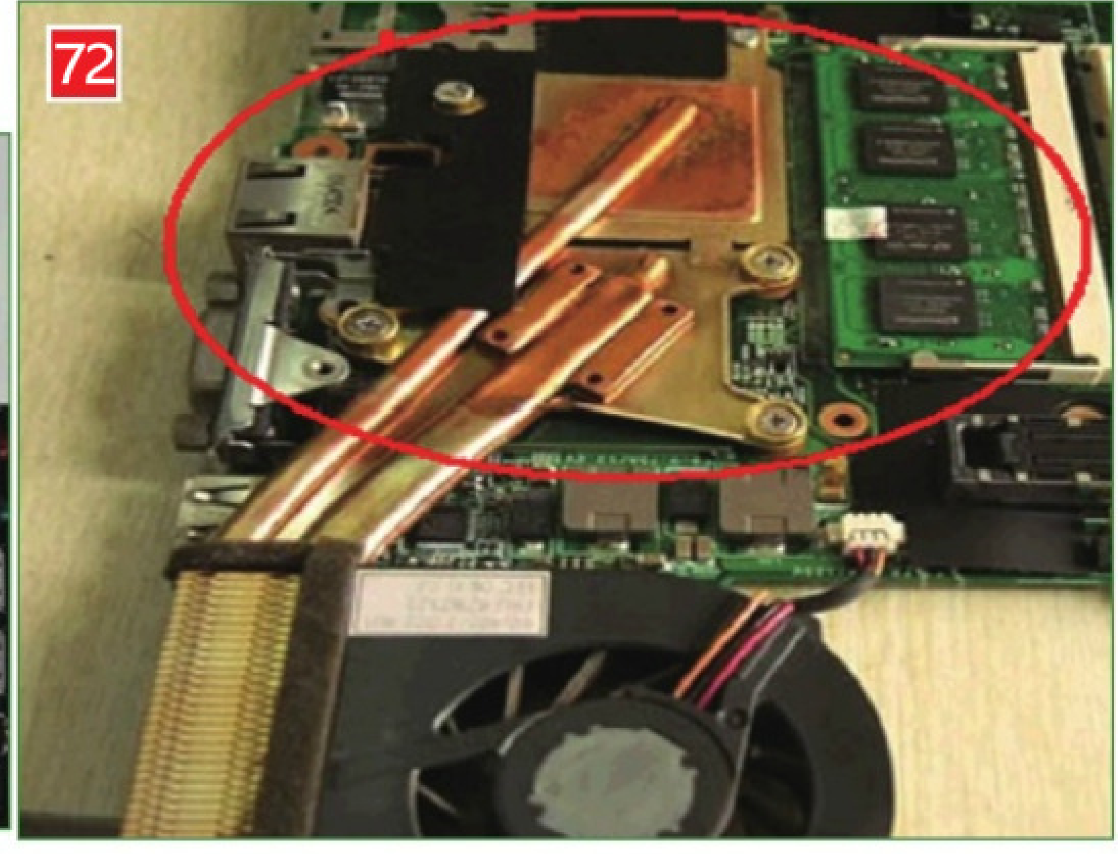



分别拧下固定CPU部位和GPU部位的热管散热器上的3颗螺丝，取下风扇插头，便可将整个散热器从主板上取下，这时可检查CPU和GPU上的散热膏残余状况（**图67**），酌情重新涂抹上新的散热膏。用小号十字螺丝刀取下固定在风扇上的3颗螺丝，可打开风扇保护盖板，在拆开该部位时要特别注意，除了3颗螺丝固定外，该机型的风冷散热器还在图中方框处有一个非常隐蔽的侧卡扣（**图68**），强行拆除显然会损坏该保护板，拔开该侧卡扣便可将整个风冷散热器打开，清理掉出风口栅格部位上厚厚




的积尘（图69）。

## ●IBM/ThinkPad

作为曾经的商务笔记本王者，仍有很多用户在使用IBM推出的那些经典产品。IBM各种机型的拆机方法已有很多介绍，下面我们以X60为例简单介绍一下IBM笔记本的清尘步骤。

首先，拔掉电源线取下电池，将D面的各种固定机体、键盘、硬盘、掌托部位的螺丝全部拧下。翻转到C面，发现已可将键盘提起来，通过键盘和主板的排线上的小提手取下排线插头（图70），便可取下键盘。前面提到，Thinkpad系列由双散热管、键盘对流和温控风扇构成散热系统，键盘带有对流散热孔，所以顺便对脏污的X60键盘进行一些顺手清理很有必要。清理键盘时可让拆解下来的键盘处于垂直状态，用软毛刷轻轻敲打键盘背面，让隐藏在键帽下方的食物残渣、头发或碎屑脱离键盘。再用软毛刷从横、竖和倾斜度不同的角度对键帽下方进行清扫，以清除里面的碎屑，然后用带冷风档的电吹风或皮吹等工具对键盘缝隙吹风做最后的清扫即可。对于难以清理的污垢，可喷洒适量清洁剂在无尘布上，对键帽逐一进行清洁。

将C面中部可见的数颗螺丝拧下，便可将整个C面拆开。拆掉MODEM、无线网卡及天线（图71），便可将整个主板从D面壳体中拆卸下来，这时X60的散热器部位一览无遗，可进行精细的清尘工作，而取下固定铜管散热器部位的4颗螺丝（图72）后，可进行更换硅脂的工作。

## ●其他

万变不离其宗，除了散热器和D面一体式设计的机型之外，目前大多数的机型的清尘拆解都比较容易，只需打开对应的后盖板即可。而对于散热和机身一体机型，唯一的办法就是拆掉底部全部螺丝再进攻C面。而在拆卸CPU散热片的固定螺丝时，如果每颗螺丝旁边标记有相应的数字，那么在拆装时需要按照数字的顺序进行操作，以便让芯片表面始终受力均匀而不会压坏芯片。

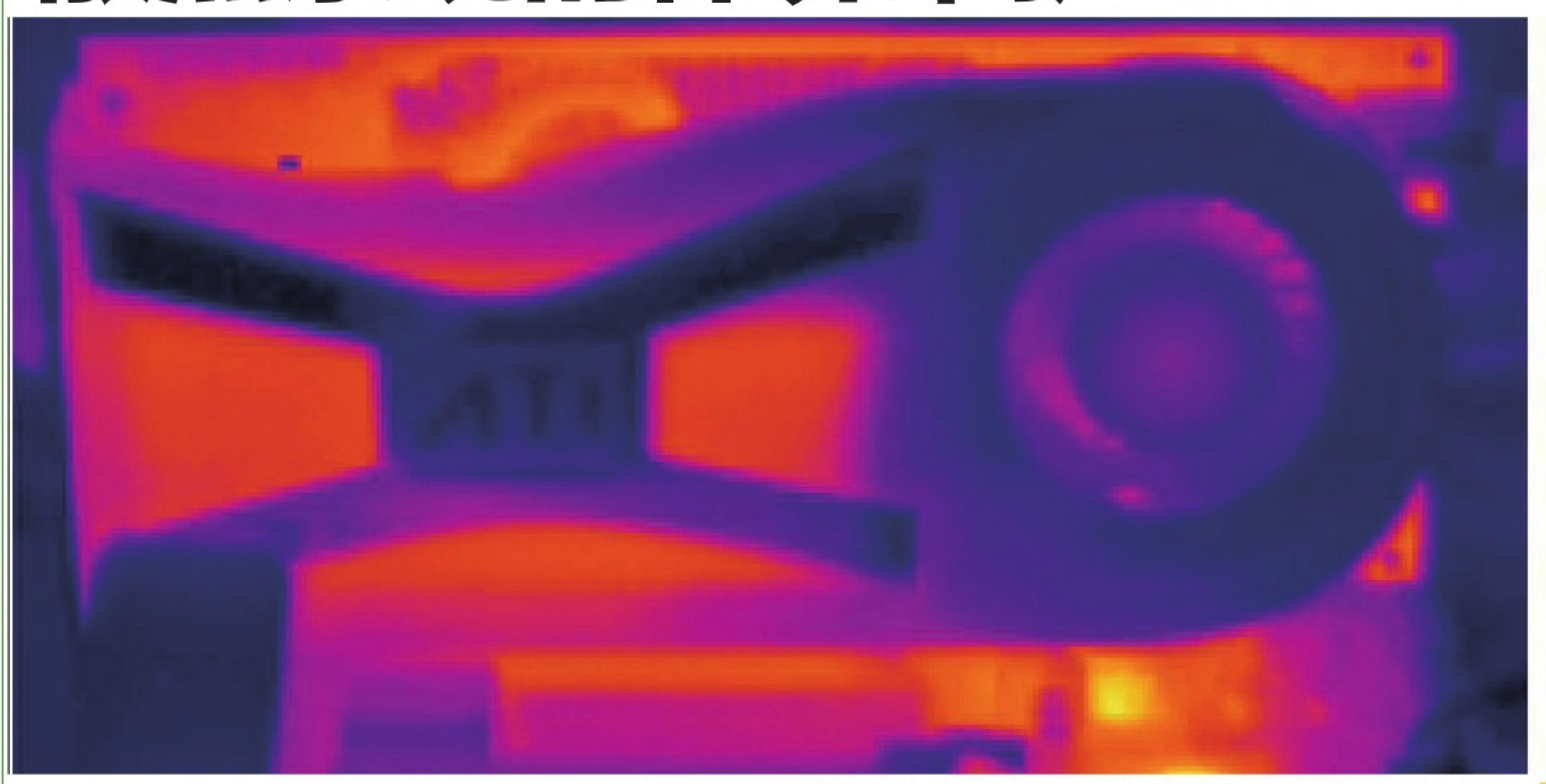
就算是轻薄本和超极本，更易拆也是主流趋势，以宏碁S7超极本为例，该机厚度只有12mm，这决定了机身内的可利用散热空间非常有限，所以其使用了双涡轮风扇用两个小风扇取代掉原来大的风扇，其中一个风扇负责吸进冷风，一个风扇负责送出热风，而送出热风的风扇位于CPU一侧，可以进行更有效的热交换。它的后盖由11颗六角梅花螺丝固定（图73），拆除固定螺丝后使用撬片便可轻松打开后盖，这是便可看见左右两个散热风扇（图74），而拧下散热风扇的固定螺丝，可对松开的散热风扇和出风口进行清尘等工作。P








# 技能升级
# 散热系统的保养维护



■北京 墨汁做寿

为了保证足够的散热能力，对电脑或板卡散热系统的保养维护同样非常重要，不过这需要更高的技术、更细心的操作和一定的经验。

在炎热的夏季，散热系统无疑将受到最严酷的考验，空气中的灰尘、无孔不入的柳絮、宠物换季的掉毛等，都会被吸入电脑，而且常常进入散热系统中，堵塞风路，纠缠风扇；同时漫长的使用时间也会让导热硅脂被污染或固化，让风扇润滑油挥发，都会造成散热系统效率的降低，带来恼人的高温和噪声。

相对于笔记本电脑日趋人性化的舱盖和升级维护设计，无论是板卡还是整机的散热系统，都深埋在机体最内部，或者与CPU、GPU等部分最紧密的结合在一起，其拆解工作更加困难。同时因为风扇与外界大量高速地气体交流，也最容易吸入外部灰尘甚至脏物，在风压的作用下，灰尘很容易大量积累在扇叶、散热片表面，因此长时间使用后，我们应该对这些部位进行一次比较彻底的清洁与维护。

## ○笔记本散热系统

在前文在对笔记本进行拆解和清洁的基础上，我们对一些使用时间较长，特别是已经能听到异响，或者使用温度明显上升的电脑，进行散热系统深度清洁和维护。目前大多数笔记本电脑的散热系统原理都比较类似，使用热管将一些高发热元件如CPU、独立显卡、主板芯片的热量引导至底部后方，用密集的散热片和主动风扇进行散热。

笔记本散热系统的这种设计让它们的位置都比较靠后，尽量远离主要部件，也远离敏感的手掌常接触的部位，但因此也使它们位置“隐藏”得较深，通常不在常用的检修舱盖下，下面我们就以一台ThinkPad笔记本电脑为例，来着重看一看如何对散热系统进行深度拆解和清洁维护吧。

在ThinkPad典型的“掀键盘”式拆解方式下，第一步的拆解后，连接重要发热元件的热管及其固定系统、底板等就已经全部露出（图1）。但此时我们只能看到热管延伸到了左上角，还不能看到散热片和风扇的全貌，它们被覆盖在上方和两侧的倒“凹”字形边条壳体内。

在ThinkPad背面本的背面，我们可以看到很多螺丝孔边都有清晰的标志，表示这颗螺丝是用于内存舱或是键盘面的固定（图2），但遮盖风扇的边条固定螺丝由



■初级拆解可以看到内部导热部分

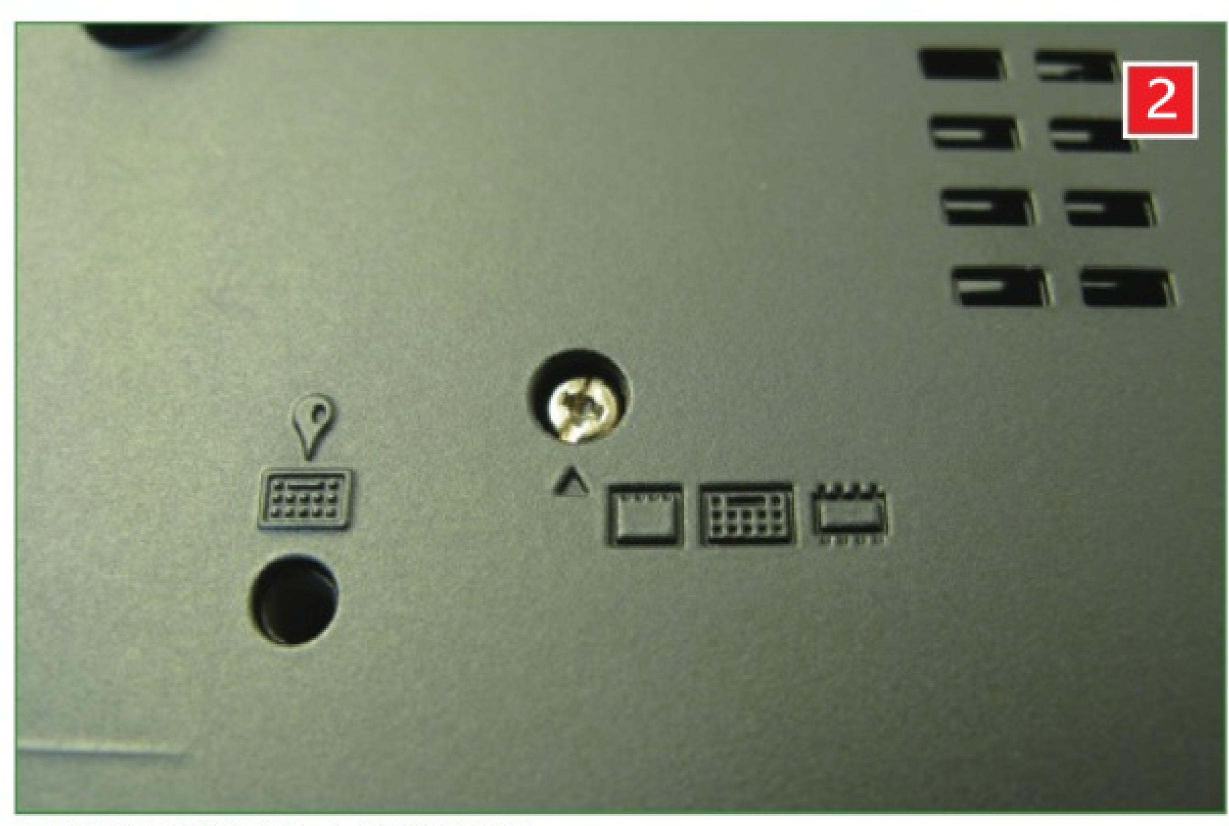
于并不常用，因此没有类似的标志，好在厂商同一长度的螺丝一般都会选用同样的规格，我们可以从类似的螺丝头部特征进行判断。

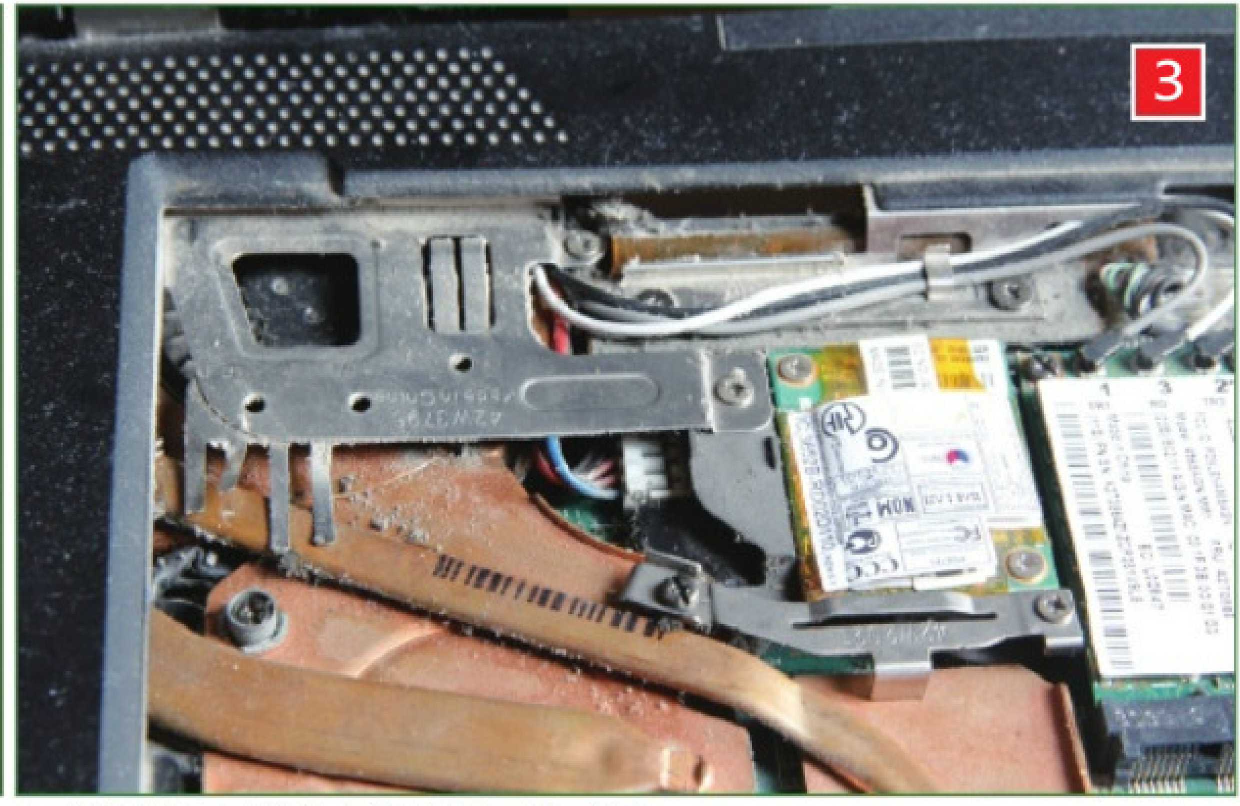
边条盖板其实延伸到了键盘和触控板盖板下，因此实际上需要掀开整个键盘面，而且比较特殊的是，这块盖板在正面也有数个螺丝固定，并且有一些弹性支架（图3），担负着压紧导热系统、为散热气流和导线留出足够的空间、将热量传导到键盘金属底板进行散热等多重任务。由于离风扇较近，且担负了进气道的功能，这一部分显然集聚了很多的灰尘，我们可用刷子和吸尘器进行清洁。

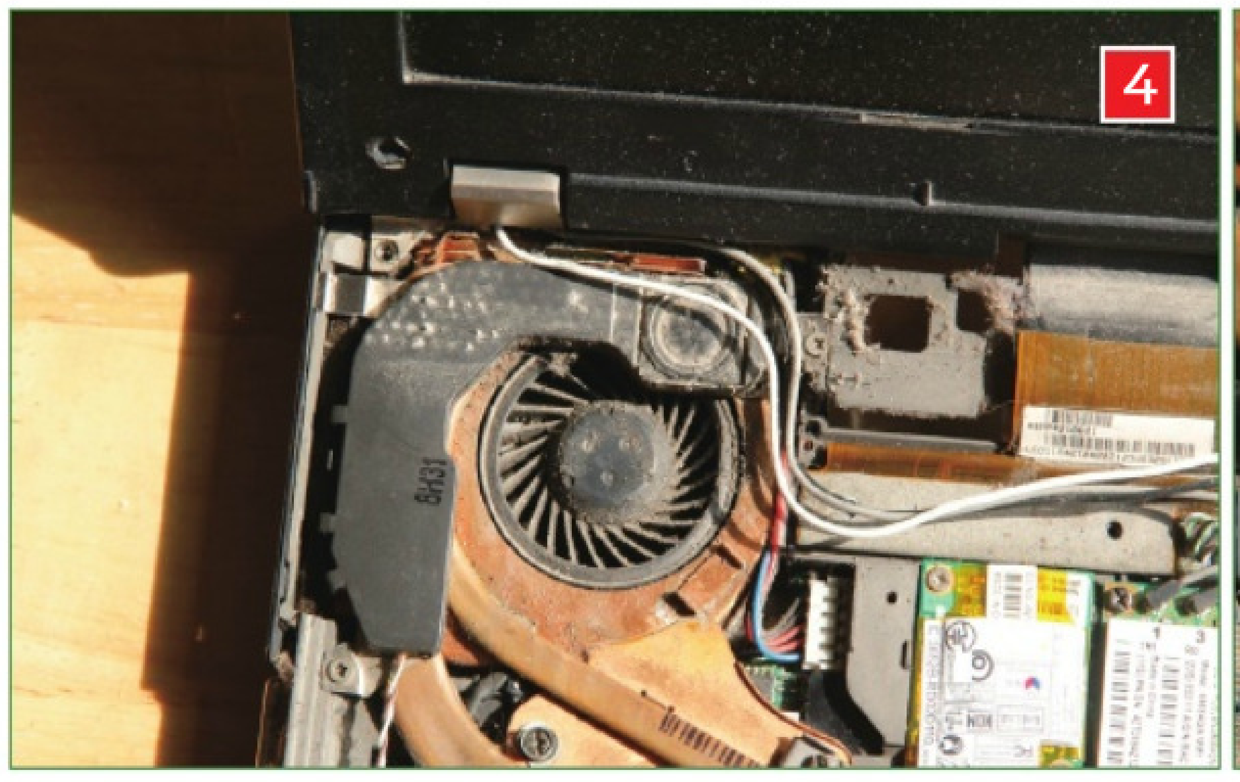
拆开最后的盖板时要注意一些信号线，它们主要用于连接屏幕侧面的无线天线，同时也有很多产品将扬声器设计在键盘面最前端，它也遮挡在散热片和风扇上方（图4），需要拆除。可以看到在这部分盖板下聚集了更多灰尘，需要进行清洁。

笔记本电脑的散热系统通常是将导热系统、散热片、风扇进行一体化设计，固定螺丝通常不在散热片上，而是位于导热路线中，且大量采用压紧片的方式，在压紧导热片的同时固定整个导热散热系统（图5）。

拆卸整个导热散热系统时仍需注意连线的干扰，如（图6）中的散热片上就带有WiFi天线连接线的导槽（红圈部分），另外在散热片和风扇附近也常常有海绵、细网等用于过滤气体，在清洁后注意保留。在清洁整个系统时需要注意，由于导热和散热系统中大量使用金属，在某些位置铺设了绝缘层（图7），以免碰触主板上的触点，造成漏电、短路，在清洁时要

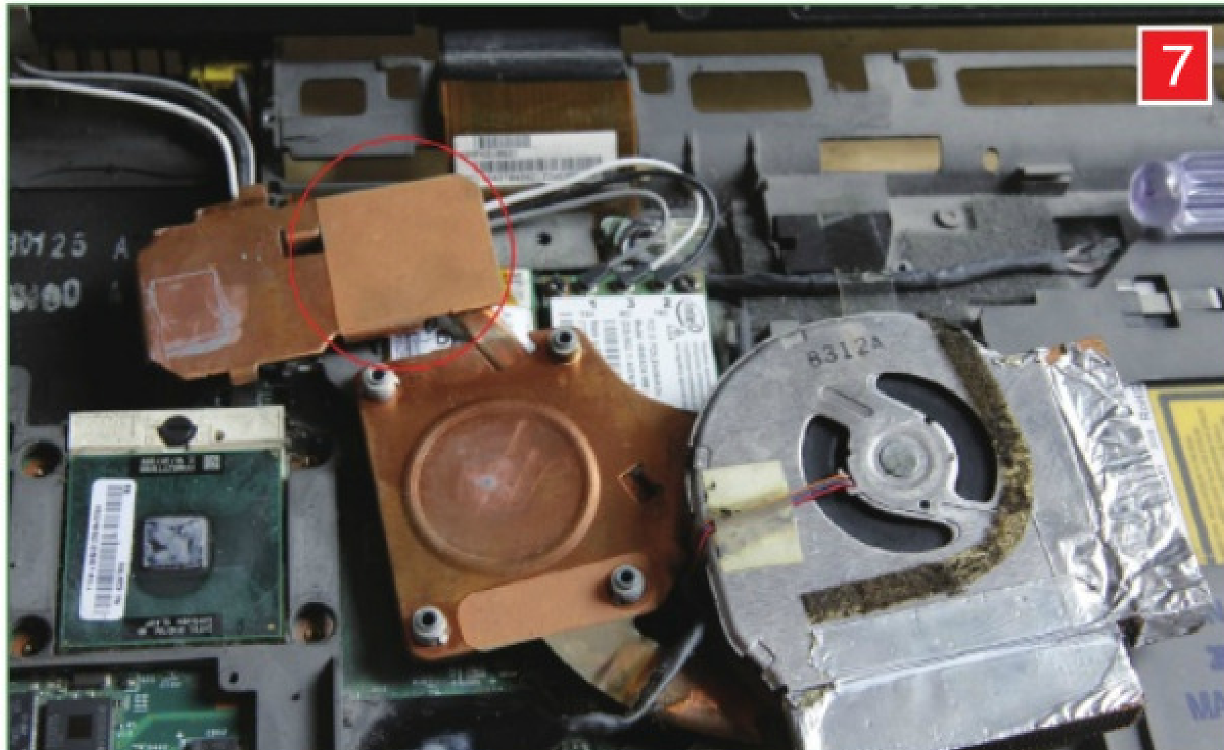

■常用的螺丝孔边有清晰的标志


■接近散热风扇的部分出现了大量积灰


■拆除盖板后的景象


■大量使用压紧片和螺丝，而非强力固定


■一体化设计的导热散热系统，注意上面带有导槽


■铺设在导热片上的绝缘层

保持这些绝缘体的完整性。

在风扇周围设计有几个金属片"勾"住风扇底面，并且用金属箔覆盖风扇与散热片间的空隙，在拨开时都要轻柔一些，例如这款电脑就由于多次清洁已经造成了金属片断裂，只能看到为金属片预留的凹槽了（图8），而且金属箔也有明显破损。打开风扇盖板后会看到散热片上积累了厚厚的灰尘，需要进行清理（图9）。

这款电脑的风扇采用磁悬浮设计，扇叶部分可直接取下，便于我们进行清洁（图10），理论上讲，这样设计的风扇并不需要使用润滑油，但考虑到其服役时间已经较长，轴部有一定磨损，出现了转动噪声，我们还是在轴孔中加入了少量润滑油。

清洁完毕后小心地将笔记本安装好，准备接受一台再次恢复冷静的笔记本电脑吧。

## 添加和选择润滑油



对于电脑上一些长时间使用的风扇，我们可能需要重新注入润滑油。相对来讲，这一操作并不难，一般揭开某一面的商标（最好掀开一半）如果能看到露出的轴承芯或者橡胶塞，就说明这一面可以进行注油（如右图）。在注油时应该注意，如果内部过脏，可使用干净的医用棉签沾少量酒精进行清洁，而注油时则应小心不要沾染周边，否则可能让塞子或标签无法重新密封，造成润滑油流出和快速挥发。另外电脑上所用风扇轴承较小而紧密，应多次少量注入，并缓慢转动叶片充分润渍。

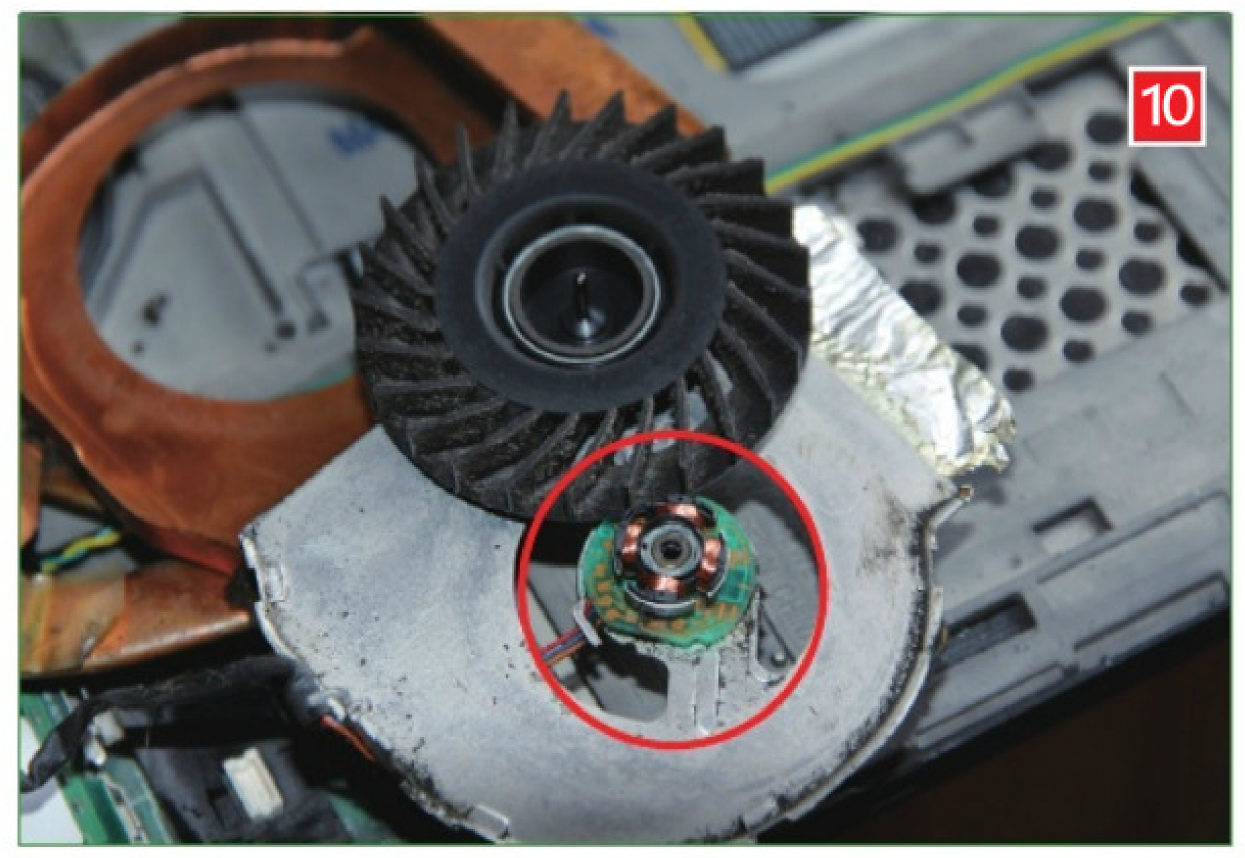
对一般用户来说，为一两台电脑购买一瓶专用风扇润滑油显然没有必要，其实我们完全可以使用一些代用品。目前常用风扇的转速为1000rpm～4000rpm之间，加上工作时间较长，更换频率很低，因此并不推荐使用家庭中最常见的"缝纫机油"，它并非为电机轴承设计，容易被轴承"甩出"并流出电机。在这一转速下，最容易得到的是汽车发动机用机油，只需在使用"机油尺"检测时取数滴即可。而有机会拿到工业电机机油的朋友，则必须要注意机油的适用范围，有些机油适合大功率高转速电机，装入CPU风扇会因为粘度过大造成无法启动，甚至烧毁电机，而且固体油脂最好将风扇整个拆出后涂抹，也比较麻烦。




■ 金属片已经缺失的风扇盖板



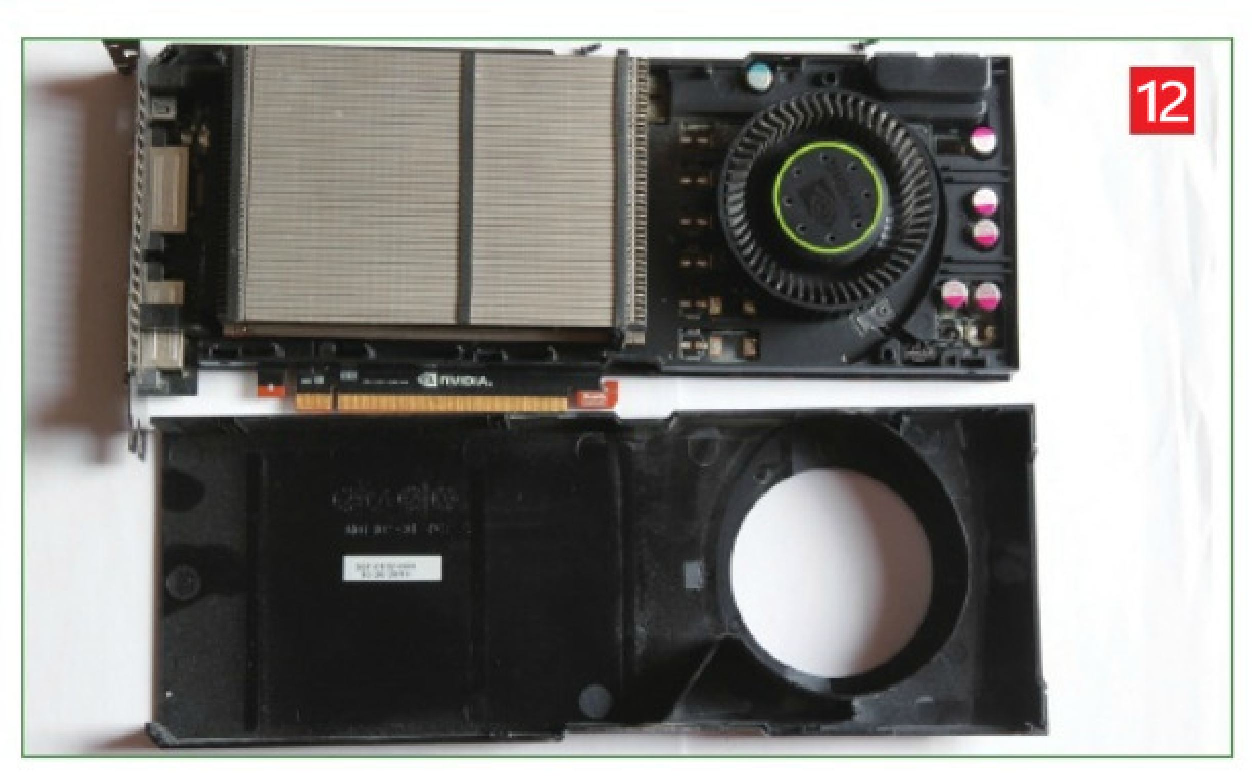

■ 积灰严重的散热片




■ 可直接取下的磁悬浮风扇，红圈中是可加入润滑油的轴孔




■位于封闭式散热系统侧面的螺丝




■ 风路罩和内部




■ 金属背板可承受较大压力，因此选择了这种固定方式

## ○涡轮风扇显卡

在台式电脑中，尽管容易积灰和需要散热的地方很多，但由于相对宽裕的空间，让它们的拆卸与清洁、维护都比较简单，不过这里也存在着一个让普通用户比较烦恼的设备——采用封闭式风路，特别是涡轮风扇的显卡。

使用涡轮风扇的显卡大都是高端公版产品，其中有两个“流派”，主要的固定螺丝分别位于显卡风路的正面/侧面和背面。

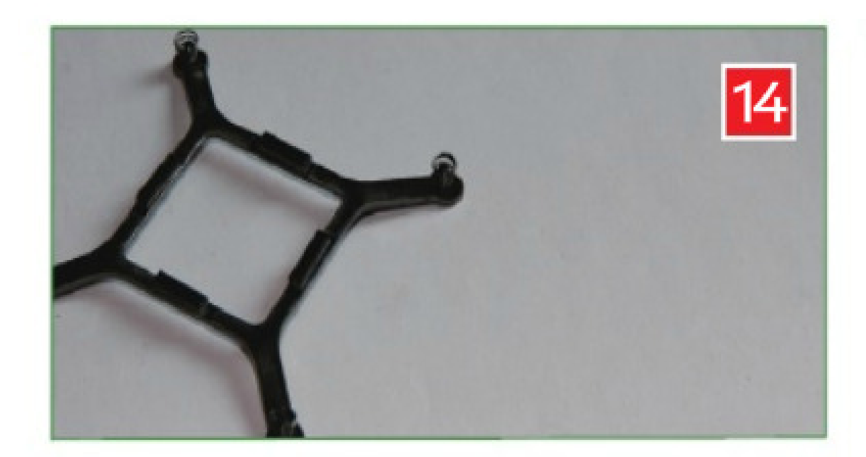
对于从侧面螺丝打开风路罩的风扇（**图11**），我们拆解和清洁都很方便，从图12中可以看出，只要从侧面取下螺丝并取下盖板，涡轮风扇及散热片就完全暴露在眼前了，直接进行清理即可。当然要取下散热片和风扇，还需要旋下背部螺丝（**图12**）。

有些高端显卡为了增强散热和板卡强度，安装了金属背板，并且为了固定背板，采用从背面通过较长的螺丝，固定整个散热系统的方式（**图13**）。要看到这块显卡的散热片和风扇，我们需要拆卸相当多的螺丝，包括GPU散热器的背部支架（**图14**），甚至还包括接口面板上的两颗。

在拆卸了大量螺丝后，我们其实是整个取下了散热系统，但它仍然是封闭状态的，露出的只有一些用于接触高发热区域的部分（**图15**），还需要继续旋开一些周围的螺丝才能接触到风扇与散热片。打开封闭的散热系统后（**图16**），我们才能对内部进行比较彻底的清洁（**图17**）。

在重新装回时，我们必须要注意将显存、供电系统上的一些导热垫尽量恢复原状，因为对频率和功耗很高的高端显卡来说，这些部位产生的热量不容小觑，必须进行妥善的散热。

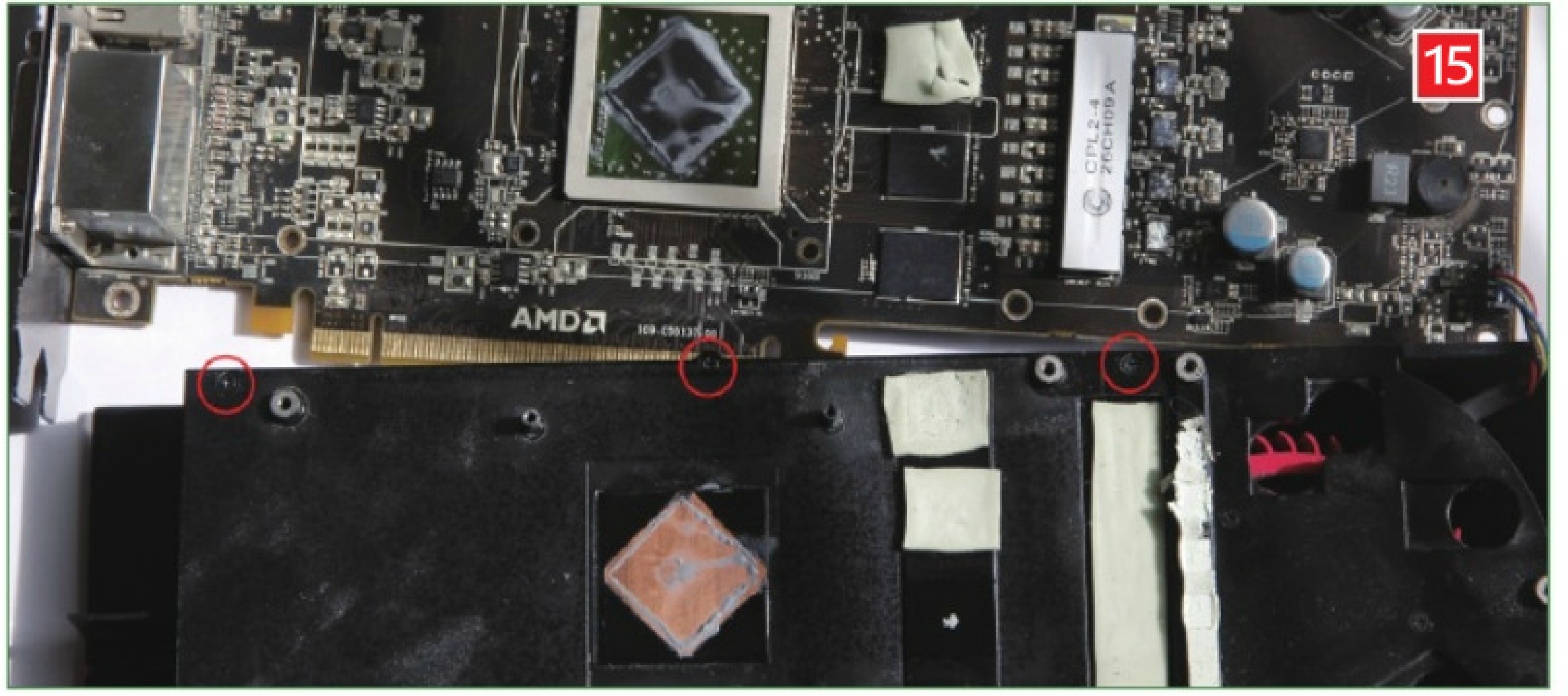
在长时间使用后，台式机的处理器风扇及其周边、下置电源以及机箱风扇和出入风口也是需要清理的重点部位，它们都比较容易拆卸和清理，但需要注意，除非有足够的把握，否则尽量不要自行拆开电源清理内部，以防被内部电容等部件可能储藏的电流打伤。P

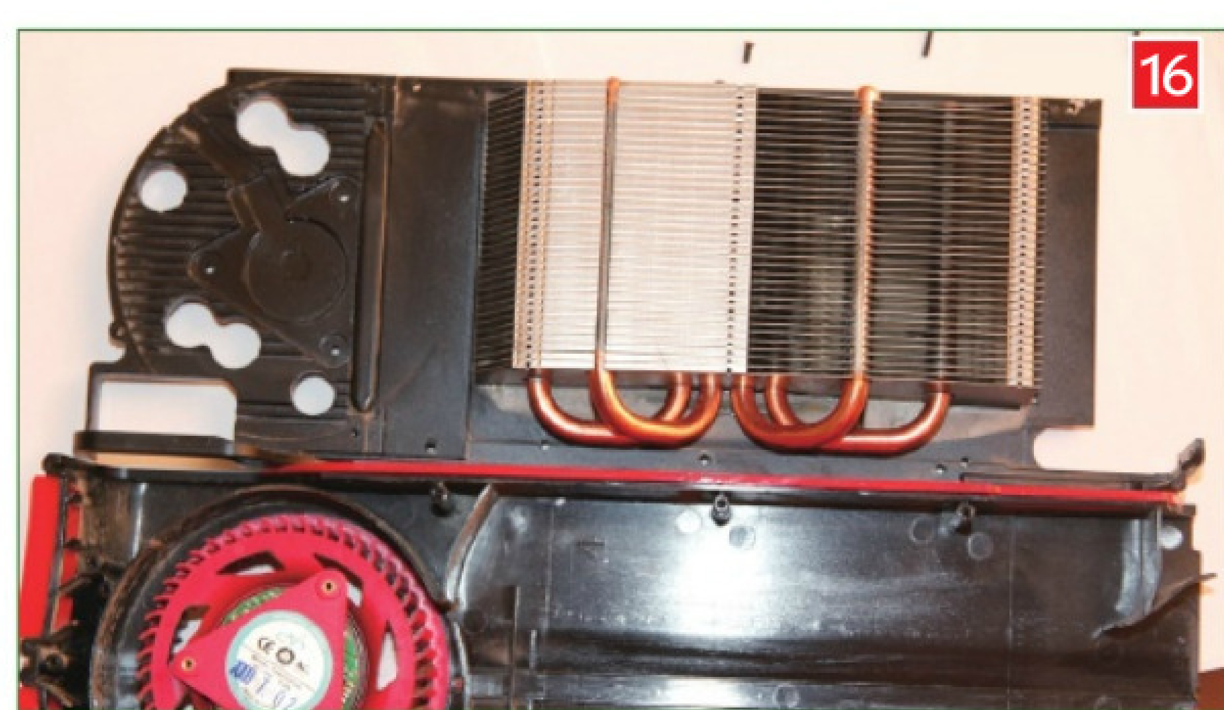



■ 拆卸GPU散热器背部支架时需要注意保存其上的弹簧、垫片等小附件

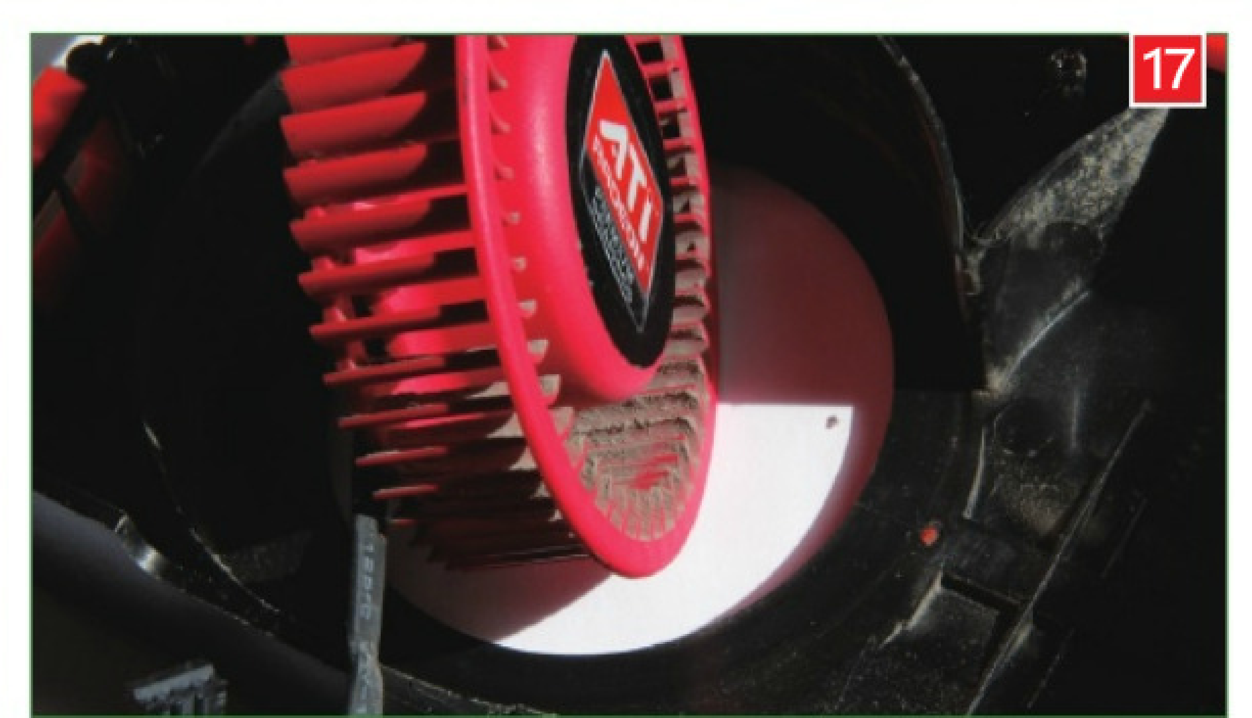


■ 整体被拆下的散热系统，红圈处是需要继续旋开的固定螺丝




■ 继续拆解才能看到散热片与风扇




■ 风扇与散热片上的灰尘非常明显

# 软硬兼施
# 用软件与外设控制热量



■天津 半神巫妖

酷夏中我们需要随时了解个人设备的散热情况，然后通过各种设备进行降温，而内外兼修地处理过热问题是我们今天要为大家奉献的“解暑”良方。

随着酷暑的到来，我们的电子设备无疑将会面临着高温严峻的考验，无论是电脑还是数码设备，我们都需要随时了解它们的散热情况，然后通过各种设备进行降温处理，这时候我们就需要借助一些专门设计的软硬件产品，通过它们的配合，实现内外兼修，来营造安全冷静的使用环境。

## ○监控与调节——软件

所谓内外兼修中的内，指的就是各种软件，它们更多的是用来监控设备发热情况、控制程序进程、降低设置以减少发热量，甚至控制外部散热设备辅助散热。相对于一味增强散热能力，修炼好软件“内功”同样重要，甚至有可能带给我们惊喜。下面就为大家介绍一些常用的软件，希望能够帮助大家更好的监测自己的设备。

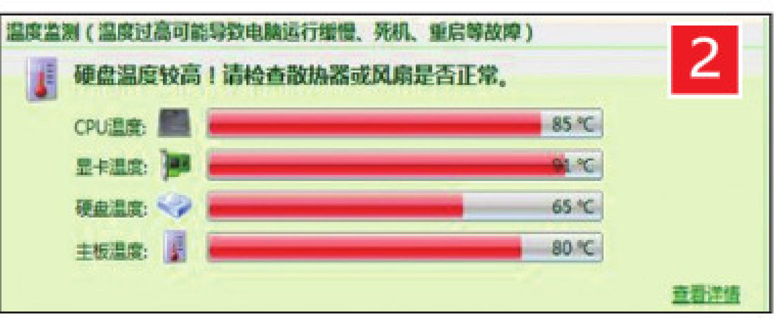
### ●鲁大师

一款快速流行的软件——“Windows优化大师”让人们知道了鲁锦这个技术天才以及他在优化方面的才华，正式更名为“鲁大师”后，这款支持安全漏洞、硬件规格和温度等多种数据、系统监测软件的更成为用户甚至是测试者最欢迎的硬件监测软件。如今，鲁大师已经加入了360，成为了现在的“360硬件大师”，但人们依旧习惯性称呼它为“鲁大师”，我们这里也仍使用这一名称。

在我们最重视的温度监测方面，鲁大师可以直观地向用户提供包括CPU温度、显卡温度、主硬盘温度以及主板温度这四个最常规的温度数据（图1，2）。这款软件还可以用曲线图保存温度变化数据、温度压力测试等，便于进行数据分析，我们可以通过它记录大型3D游戏或高端应用中的温度变化，对自己的所运行的软件做好规划。

鲁大师还有另一项“防暑降温”利器，那就是“节能降温”模式。这是一种通过对硬件、软件的监测、计算各软件功耗，然后在不影响使用的前提下，自动降低功耗，从而达到降温目的的模式。其“节能降温”、






■图1,2：鲁大师监控与警告功能

“智能降温”模块则照顾了熟悉电脑原理以及一般用户的需求，完全可以做到一键降温。

## ●AIDA64

作为一款从16位系统时代就存在的软硬件监测软件，AIDA64在16位时代叫做AIDA16，32位系统时改为AIDA32，随后更名为了EVEREST。在软件的开发商Lavalys公司被FinalWire收购之后，EVEREST进入了64位系统时代，再次更名为AIDA64。

AIDA64是一款对电脑全方位的检测、监测软件，它可以详细地提供包括处理器、内存、磁盘等部件在内的温度、电压、频率等全方位数据，更具备了超频、硬件纠错、压力测试以及内部传感器数据在内的诸多功能（图3）。

在AIDA64中，用户可以用系统稳定性测试模块来监测CPU、显卡在内的诸多硬件温度（图4），它提供了过热、过压、风扇警报和紧急程序启动功能，其中的风扇警报功能在实际使用中非常有效和关键。在国内很多地区，正常的风扇可能很快就因为积灰、卡线、润滑等原因出现转动问题，在我们前面讲到的清洁工作后也常常会忘记连接风扇电源，但很多时候用户不拆开机箱或者不仔细听的话，是不会知道风扇运行状况的，能够及时反馈风扇故障就非常重要了。

## ●HWMonitor

作为CPUID公司的知名作品之一，HWMonitor和CPU-Z一样是简约型软件的首选，也就是说，那些不愿意使用复杂软件、分析大量数据的用户可以选择这款HWMonitor。这款小软件开始运行，便可以立即显示系统温度、CPU温度、GPU温度、硬盘温度4项数据——这也正是温度监测领域最基本的4项数据（图5）。

除此之外，HWMonitor还提供了这四项数据的当前、最高、最低状态，以便用户对自己的设备曾在何时达到了一个温度峰值有所了解。另外一个小功能，则是显示了风扇转速情况，只不过这项数据只能提供CPU而不能显示显卡的风扇转速。

总体来说，这款小软件是为了那些追求简单了解温度情况的用户准备的，它不能提供详细的传感器数据，但基本的功能齐备并且监测准确，作为桌面常驻小工具还是很合格的。

最后我们多提一句与它的同门师兄CPU-Z功能相仿的GPU-Z，作为一



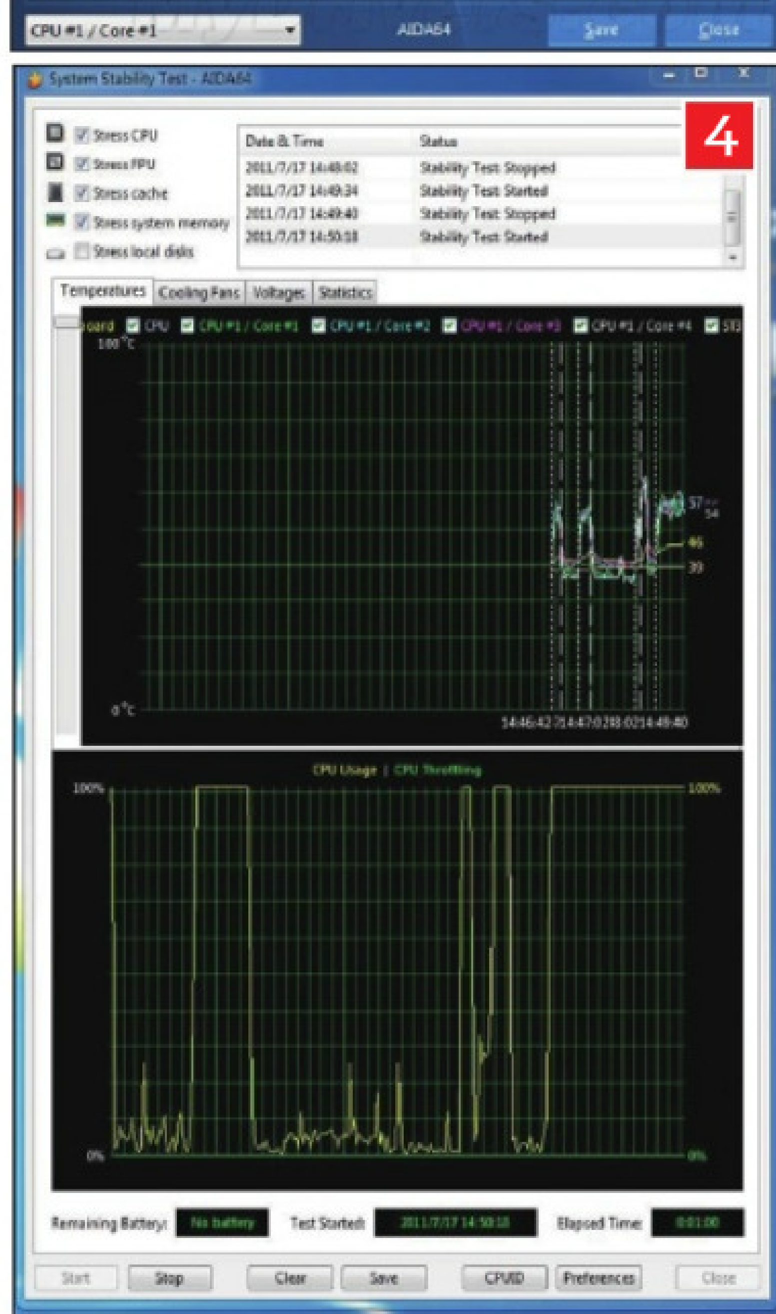
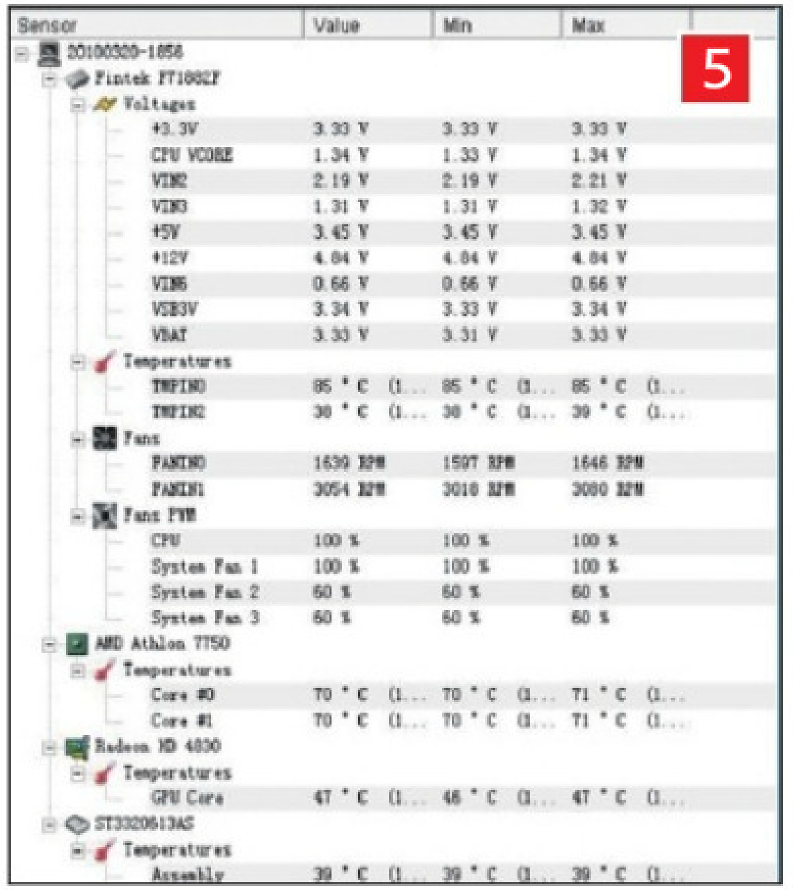
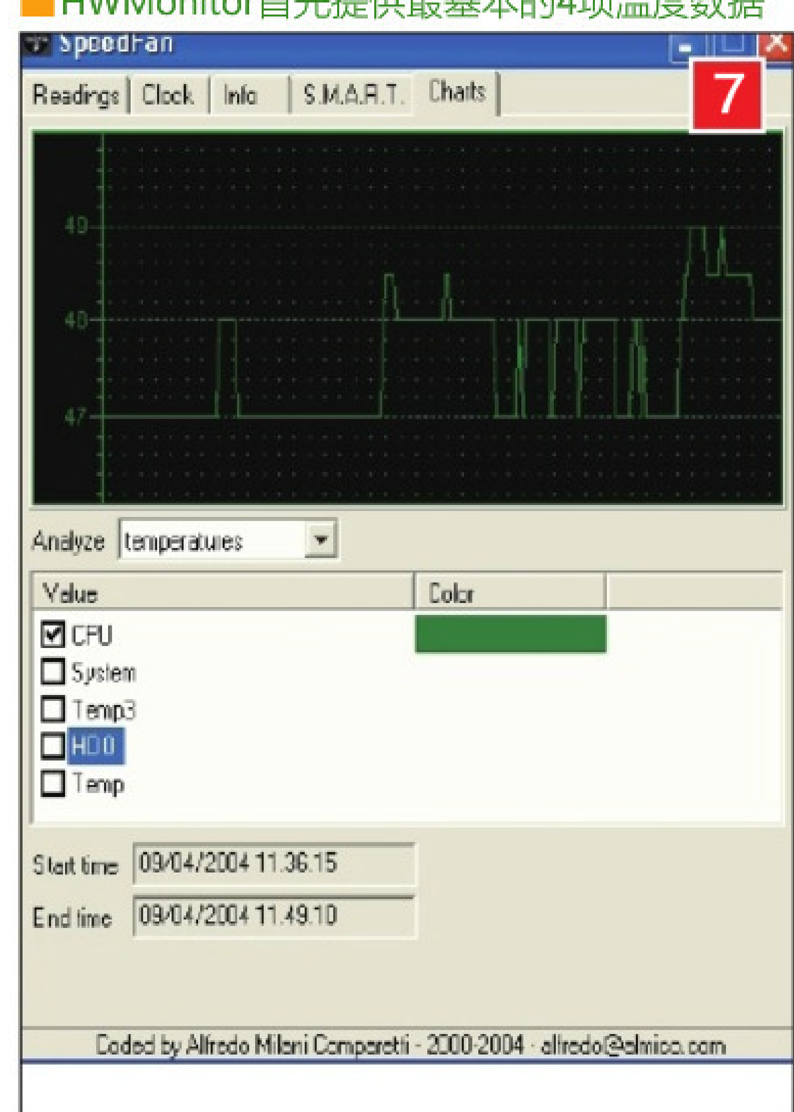




图3,4：AIDA64的监控功能




HWMonitor首先提供最基本的4项温度数据




SpeedFan的温度监控功能




GPU-Z不仅能够详细了解显卡信息，还能监控显卡状态




SpeedFan可设定风扇工作状态

款轻量级显卡测试软件，GPU-Z同样简洁直观（**上页图6**），更可以生成一个log文件持续监控温度风扇负载。

## ●SpeedFan

与HWMonitor一样，SpeedFan简约而直观地提供了硬件温度、电压、风扇转速等数据（**上页图7**），只是对硬盘数据支持不够。除此之外，SpeedFan拥有一项绝技，那就是CPU频率控制，这原本要在BIOS或主板厂商系统软件中调节的功能，SpeedFan可以通过软件就可以控制，不过在使用过程中，因为软件支持的主板型号并不多、更新也不及时，导致这项功能很多时候根本无法启动。

当然，通过软件名称我们也可以看出，本软件最大的"卖点"是控制风扇的转速。主板的风扇调速功能分为PWM模式和DC模式，不同品牌、型号的主板采用不同的模式，当然也可能两种模式均支持。SpeedFan做到了完美支持这两种风扇调速模式，并且不需要进入BIOS开启风扇自动控制，其风扇调节功能十分齐全，可以设定CPU使用频率节点然后规定风扇转速，只是界面不太人性化，需要一段时间熟悉后才能完美使用这款软件（**上页图8**）。

与前面的软件相比，SpeedFan是一款真正可以控制风扇来物理降温的软件，当然，它也只是调节风扇转速而已，仍旧是在用户原有设备的基础上实现降温。要想在酷暑真正做到给设备降温，更给力的降温设备就成为了必需品，下面就为大家介绍几款实用或最新的降温产品。

# ○传导与散热——硬件

## ●散热底座

对于笔记本电脑用户来说，夏天是一个躲不开的"烧烤期"，高配置笔记本电脑产生的大量热量会有几乎要将外壳融化的感觉，国外甚至还有过用笔记本外壳煎蛋的试验，其热量之大可见一斑。因此如何为笔记本降温成为用户头疼的难题，散热底座是其中最为简单的一种方法（**图9**）。

散热底座顾名思义，是一种将散热系统安装在底座上，然后垫放在笔记本之下的设备。散热底座可以让笔记本下方留出更大的散热空间，减少避免热空气聚集，并通过风扇将笔记本底部产生的热量迅速吹散。但是在使用过程中，笔者发现很多设计简单粗糙的散热底座效果其实相当可疑，它们能让底部温度降低一些，却难以触及内部核心，甚至可能阻碍本机的散热效果，例如**图10**中的散热底座，就在笔记本电脑最常设置散热出风口的左后与右后位置带有挡板，会阻挡正常散热，因此根据自己的机型特点







■图9，10：传统散热底座







■可以装在盒子里携带的Tt Satellite卫星式便携式笔电散热器




■Tt Satellite卫星式便携式笔电散热器的散热方式



■Satellite散热器附带扬声器功能



■安装在主板上的液冷块体积较小



■图16：品牌一体式液冷散热器



■散热和保护能力都较好的镂空手机外壳



■手机内部的的散热膜



■三防手机独特应用，冲水降温

和需求，寻找更适合自己的散热底座非常重要。

在最近推出的散热底座中，Tt的Satellite卫星式便携式笔电散热器给我们留下了深刻的印象，它设计巧妙，体积远小于常见散热底座，携带时只有一个小盒子大小，只比常见的笔记本电压器略大（**图11，12**）。在使用时将它拆开成两部分，垫放在笔记本左右两侧，双50MM风扇构成很好的散热风路，同时又不会阻挡任何部位的散热孔，还可以自由调节使用高度和角度（**图13**）。更有意思的是Satellite卫星式便携式笔电散热器内建高音质扬声器，对受到体积限制而音效不佳的笔记本电脑是非常不错的功能补充（**图14**）。

## ●水冷散热器

对台式机用户来说，液冷散热器与风扇相比，拥有非常明显的优点，比如噪音较低、能力更强、主板承受重量较小（**图15**）等，不过缺点也非常明显，那就是复杂性和高价格。液冷散热器需要用泵让散热管中的冷却液循环，从而带走硬件上的热量，因此需要液冷块、循环泵、管道、换热器等多个部分，因此传统水冷散热器比风扇结构更复杂，体积也大不少，价格自然就上去了——在水冷散热器诞生的早期，一台名牌散热器的价格甚至要超过了主板加CPU本身。

当然随着技术的进步，如今液冷散热器在成熟度、简易程度以及兼容能力方面已经有了很大进步，很多公司推出了相对小巧易用的一体式液冷散热器（**图18**），中高端机箱则普遍带有液冷管路出口，还有一些液冷散热器使用其他冷却液替代水，提升了性能和安全性。另外在价格方面，299元甚至199元的大品牌液冷散热器已经出现，原本准备配置高端风冷散热器的用户，已经可以考虑改为选择液冷产品。

## ●数码产品的散热问题

随着最近手机和平板电脑的体型越来越纤细，外壳越来越精致，数码产品保护壳又一次兴起，成为新一代智能数码产品最常见的外设，但在精心保护我们的数码产品时，其中的大部分，其实对正常散热是一种阻碍，在炎热的夏季，对时刻保持开机连线状态，甚至可能长时间执行后台程序的高端手机来说，更是存在隐患。

我们建议用户首先可以考虑摘掉手机套，以确保其散热能力，而对于手机携行时经常发生刮擦，或者常常掉落，碰撞手机的用户，则可考虑网状或带有大量镂空格的外壳/外套（**图17**），对四个角进行充分保护即可，材质则以金属为最好。

另外对手机内部来说，将处理器等原件热量导出的散热膜也非常重要，一些手机在更换电池或SIM时，会露出部分散热膜（**图18**），如果这些部分受到损伤，可能会影响散热及稳定性，应该及时修补。

对有些选择了三防手机、平板电脑的用户来说，其实还有一个“神奇”的降温方法，那就是——水洗（**图19**），当然这只能偶尔为之，更多的可以用来炫耀而非实用。不过在我们5月刊介绍索尼Xperia Z2 Tablet平板电脑时，索尼确实向我们介绍了它的一个卖点，那就是陪伴主人泡在水池，人机一起降温消暑……

总的来说，内外兼修是夏季防暑降温的关键，用软件准确监测温度然后用硬件物理降温是一套非常有效的组合拳，只不过这套组合拳更多的还是出现在了PC上，移动设备的散热依旧是一块短板，处理器和GPU、内存的提升带来散热需求，但却很少有人关注它们的散热情况，难道真的要全民三防机，然后夏季泡在水里使用？我们将会持续关注这个领域的最新进展，期待能有更多新品推荐给大家。P

## 头牌新闻

# 果壳推出魔豆路由器及周边产品

■本刊记者 8神经

近日果壳发布新品牌“魔豆”，先期推出了魔豆路由器、魔豆路由器LITE版及两款周边产品。其中魔豆路由器售价为149元，LITE版售价为119元。魔豆路由器在6月5日下午8点开放预定，并于6月10日在官网开放购买。

魔豆路由器采用2.4英寸触控屏，128MB大容量内存，同时支持2.4GHz和5GHz双频，可外接最高2.0TB容量的移动硬盘。它采用了白色外壳，立式设计，现代感十足，可以融入客厅中。LITE版则是一个入门级配置的产品，其内存和闪存均为64MB。



魔豆创始人黄冬当场公布“魔豆”路由器的LITE版售价

魔豆还推出了路由器操作系统ModouROM，它以原厂SDK、OpenWRT和魔豆独创的ModouBOOT为基础，其中，ModouBOOT采用了双引导、安全模式，让ModouROM成为永远刷不死的系统。魔豆路由器没有默认密码，可以直接通过触屏完成升级，解决了路由器被蹭网和容易被黑客入侵的问题。

在此次发布会上，魔豆还公布了一个支持魔豆按键的DASH7协议扩展口，具有待机时间超长、发射距离超远，操作简单的特点。黄冬表示，基于Zigbee和DASH7的周边产品8月会在魔豆官网开始公测，不过在7月就会联合多家智能家居厂商一起进行魔豆智能互联家庭套装公测，届时参加公测的用户会免费获得这些厂商的智能家居产品大礼包。

目前智能产品互联互通已经成为一种趋势，魔豆路由器率先联合智能家居厂商推出开放协议，并且针对多家不同厂商的智能家居产品进行兼容，在国内市场来看无疑是领先了其他路由器公司一大步。P

## 硬件店

### 戴尔推出新款平板电脑、二合一设备及便携一体机

戴尔于6月3日发布了全新Venue7、8平板电脑，Inspiron11 3000系列二合一设备，Inspiron13 7000系列二合一设备，Inspiron 20 3000系列一体机以及XPS 18便携一体机，为提供更灵活的生产力和个人娱乐而设计。新产品以多功能而生，提供创新的外形和连接选择，让家庭成员、学生和专业人士们自如地娱乐和工作。

戴尔Venue 7/8支持Waves MAXX Audio Pro音频技术，搭载英特尔Atom Z3460（Venue 7）和Z3480（Venue 8）处理器，背面有易握设计，并且有红、黑两种颜色选择。全新Inspiron二合一设备让用户在输入和滑动之间实现快速切换。11英寸和13英寸系统都拥有创新的铰链设计，能够在笔记本电脑、画架、帐篷和平板电脑多种模式之间进行切换。它们用十指触控的电容触摸显示屏带来愉悦的使用体验，以最新的英特尔处理器提供了快速的响应性能，内置大容量存储空间让用户可随身携带大量多媒体文件。

Inspiron20 3000系列AIO是戴尔最新推出的入门级AIO，



它拥有19.5寸高清显示器，最高可选英特尔奔腾四核处理器，并且足够轻薄能够随心所欲地在房间内进行移动。AIO具有可调节的A形架，Waves MAXX Audio技术和低音炮组合让完美音质的媒体消费变得不再奢侈。另外一款一体机XPS 18堪称迄今世界上最薄、最轻、最便携的一体机，它配有18.4英寸全高清电容式触控屏，机身重量仅为2.3千克起，电池续航时间长达6小时，可在室内随意携带使用。

### 联想Y430p震撼上市

近日联想本季新品Y430p上市，联想同时与显卡厂商NVIDIA（英伟达）和网游大作《激战2》战略合作，打造出“上游硬件厂商+PC厂商+下游游戏厂商”协作模式，进一步整合三方资源，针对《激战2》进行产品全程深度优化，为玩家提供更好的游戏体验。



Y430p采用最新的Haswell架构酷睿i7处理器，配备NVIDIA GeForce GTX 850M游戏显卡，2GB DDR5显存；另外JBL专业音响、红黑高触感巧克力键盘等贴心设计让Y430p“如虎添翼”。购机用户还可登录联想官方粉丝俱乐部“想+”兑换页面，凭借SN码享受《激战2》游戏内炫酷剧毒斗篷皮肤和宠物/经验值等专属权益。此外，联想还在“想

## 头牌新闻

# 百度卫士将让2000万用户网速提升10倍

■本刊记者 魔之左手

在巴西世界杯开幕的6月12日，百度卫士发布“宽带提速计划”，并推出视频加速版，为网络看球的网民们迎来了福音。北京、福建、江苏、浙江、安徽、湖南、湖北、江西、重庆、四川等13省市2000万电信宽带用户，只需运行百度卫士视频加速版，即可免费享受带宽最高加速10倍的极速体验，在观看网络视频时享受到“不卡”的畅爽感觉，而这也是国内首个由安全软件推出的视频加速功能。



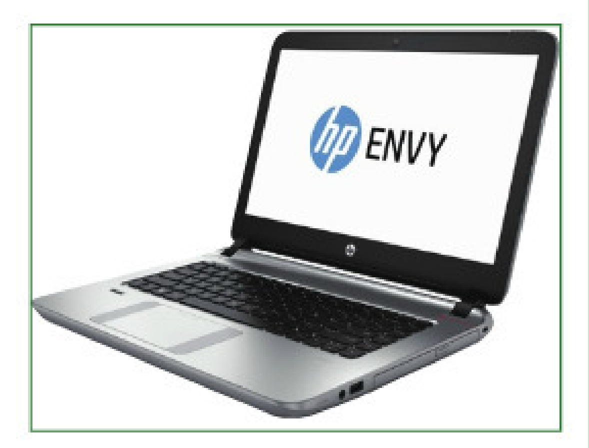
百度软件研究院院长郑全战（中）与合作伙伴共同发布百度卫士视频加速版

百度卫士和电信的此次跨界合作，根据用户的上网行为为用户的带宽进行动态加速，比如在线看高清视频的时候，可以开启最大带宽，浏览网页则回到原有带宽速率。用户无需为自己的高带宽应用买单，按需使用的同时，还可以节省网费。在百度卫士视频加速版中，用户通过主界面下方的视频加速快捷键即可开启视频加速器，观看网络视频时会主动对网络环境进行检测，如果用户网络情况符合加速条件，百度卫士会智能将用户网络带宽自动提升到最高20M。

百度软件研究院院长郑全战称，百度卫士视频加速版只是“宽带提速计划”的起点，正如百度卫士此前推出的抢票、XP联合防护方案一样，是长期为用户利益着想，解决用户难题的开始。P

+”俱乐部社区开辟“翼想团”专区，为广大《激战2》玩家提供交流平台，更有游戏攻略、新装备体验、硬件优化等一系列服务，助力玩家游戏之旅。

### 惠普全新ENVY14/15游戏本登场




随着暑期临近，惠普于近日推出旗下全新ENVY系列游戏本（江湖代号“E神”），最高支持新一代NVIDIA GeForce GTX850M专业游戏级独立显卡和第四代智能英特尔酷睿i7处理器，同时还搭载Beats Audio智尊魔声音响、全高清防眩光雾面屏（可选14.0英寸或15.6英寸）、802.11ac极速网卡以及1TB超大硬盘，其中15.6英寸产品更配备了全尺寸背光键盘，堪称“大众超级游戏神器”，而仅4999元起的价格，更突显性价比。

HP CoolSense智凉散热系统提供独特风道设计，可根据需求智能调整风扇转速，将处理器、硬盘、显卡等关键发热部位的热量及时排出机身外。另外全新ENVY系列游戏本提供HP Control Zone智能操控触控板，轻点左边可及时切换多任务窗口，轻点右边可弹出开始菜单选项，“一点、一拨”让单手操作无难度，游戏桌面随意切换，亦可轻松实现Win8.1快捷功能。HP SimplePass密码管理可利用指纹识别或自定义CTRL+0-9（数字键）管理使用者的网站登陆密码，快速登陆且更安全更高效。HP TrueVision HD Webcam智能网络摄像头与语音视频配件和影音软件搭配使用，可获得身临其境般的沟通体验。HP Connected Photo/Music提供照片和音乐的智能管理，可以进行个性化编辑、处理，让娱乐生活更有趣。

## 软件圈

### UC优视全面融入阿里巴巴集团

6月11日，阿里巴巴集团与UC优视联合宣布，UC优视全资融入阿里巴巴集团，并组建阿里UC移动事业群。UC优视董事长兼CEO俞永福将担任UC移动事业群总裁，进入阿里集团最高决策团队——阿里集团战略决策委员会。

俞永福在内部员工信中表示，此次整合将创造中国互联网史上最大的并购整合：本次整合将大部分以阿里巴巴集团股票，配合部分现金的方式进行。这是继2009年、2013年阿里集团两次对UC优视投资后，双方实现的全面融合。这也意味着国内互联网格局中最后一个重要变量已经尘埃落定。阿里集团基于电商、云计算、大数据方面的能力与UC优视在无线互联网方面的积累的碰撞，将给整个行业带来无尽的想像力。

UC优视成立于2004年，目前旗下拥有UC浏览器、神马搜索、UC九游、PP助手等多个行业领先的移动互联网产品及平台。其中UC浏览器目前全球用户超过5亿，在国内移动浏览器市场的月度覆盖人数占比达到了65.9%，是中国市场用户普及率最高的几款移动应用之一。同时UC旗下还拥有国内领先的移动游戏运营平台——UC九游，预计到2015年九游给合作伙伴的全年分成将超过15亿人民币。第三方iOS应用分发平台——PP助手，目前在iOS平台的覆盖用户数已经成为行业第一。刚刚推出的移动搜索业务神马（sm.cn），在国内移动搜索引擎市场的渗透率已经超过了20%，成为国内第二大移动搜索平台。

晶合快评

# 别把互联网金融当作自动提款机

■晶合实验室 一丝blue

6月13日正是余额宝问世一周年，短短一年间，余额宝类金融产品可谓一条大鲶鱼，狠狠地搅动了整个互联网金融的池塘。银行与各种余额宝之间的博弈也一直在进行，一方面是银行指余额宝是“打监管擦边球，和银行不公平竞争”，银行希望有关部门尽早出台相关文件，对余额宝等“宝宝”类产品进行规范。另一方面则是马云表示余额宝充当改革先锋死了也光荣。“如果有一款产品能发挥推动历史的作用，即便它的生命周期再短暂，也必将非常光荣。如果有一天余额宝的利率和银行的存款利率并轨了，即便余额宝的使命真的终止了，它已经发挥了很好的作用。”马云并不认为余额宝是擦边球，而是推动市场改革的催化剂。

回顾余额宝一年行走之路其实也是摸着石头过河，自从它诞生那一刻起就与传统金融系统是非不断，上线仅8天就遭遇叫停风波。当时许多人以为这个“宝宝”会和支付宝此前推出过的许多产品一样就此夭折，不过生命力顽强的余额宝最终没有停下脚步，完善相关手续之后继续运营，以其远高于银行利率的收益率吸引用户，用户数量从100万发展到8000万，资金规模从100亿发展到5000亿，余额宝完成这些指标仅用了半年的时间。如此巨大的市场让余额宝的影响力从淘宝体系内迅速向外扩散，各媒体对余额宝的报道连续不断，有关部门对余额宝产品的监管和调研往往成为各类新闻网站的头条，进一步增加了“宝宝”的曝光率，同时增加的当然还有更多的用户与更多的资金。

面对余额宝的强势，与阿里巴巴一起玩的“小伙伴们”自然不能落后，腾讯的微信理财通、百度的百赚利滚利等类似理财产品纷纷推出，一时间网上各种“宝宝”层出不穷，共同将互联网金融这个全新的概念推向高潮。

到现在，经过半年多媒体轰炸，不管是否试用过，大家对余额宝这个概念都不再陌生。今年3月又传出银行不接受余额宝的协议存款，提议将余额宝等互联网理财产品作为一般性存款单独管理的新闻。这条新闻很快被一些媒体解读成“银行利益受损全力反击”，并以此为余额宝年后收益率一路下行找到解释，言下之意就是“余额宝收益变少都是银行捣鬼”。事实真是如此吗？

余额宝的本质是货币基金，是一种理财产品。关于这一点已经有无数新闻报道强调过，但依然有许多人对此熟视无睹，以至于觉得余额宝收益理应比银行存款高几十倍，它的收益率跌破6%就是受到了外力压制。但其实作为货币基金利率波动是很正常的，就像没有股票能给股民保证每天都是涨停版一样。所以，余额宝的收益波动与银行准备做什么并没有直接相关性，即使银行什么也不做，收益也会产生波动。余额宝背后的基金公司不能够，也没有这个力量向用户承诺固定的收益率。

余额宝不言明自己“投资理财产品”的身份是情有可原的，谁让国内此前许多理财产品的名声都不怎么好呢。不完善的市场击垮了老百姓的信心，所以余额宝绕开理财产品，重新打造自己的品牌形象，但如此一来也埋下了隐患。传统金融机构对余额宝最大的诟病就在于这个产品对用户的风险提示不够，甚至有误导用户的嫌疑。这种误导最大的隐患就是容易导致市场的恐慌甚至挤兑，这种隐患并非危言耸听。

这一点，想把余额宝当作银行卡自动取款机那样使用的人如今多少都有体会了。当用户只在淘宝体系内使用余额宝并不会发生问题。可一旦跳出淘宝生态圈，余额宝的问题就出来了。比如提现根本无法当天提取，对不同银行卡的转账支持也没有那么灵。甚至利率的波动都有可能引发“取钱转账潮”。可见网民对这个新生事物的信心有多么脆弱。在未来若是出现一些利空消息导致收益大幅度下调甚至仅仅是出现一些谣言，谁能保证余额宝不会出现用户大批取钱逃离的情况？互联网时代信息传播速度之快是无数人都领教过的，而传播信息时出现的非理性更是可怕，几年前的抢盐事件现在还让人记忆犹新吧。既然互联网能够让余额宝在半年多时间里完成传统金融机构几年也不可能完成的积累，那它同样能够让这些积累在相同甚至更短的时间里瞬间蒸发。

由于余额宝等产品在推广时并没有向用户强调自己“货币基金”的真身，许多用户根本不把余额宝当作一种投资理财产品看待，也就是说这些用户完全没有风险意识，一旦遇到风险发生便是最容易听信谣言，最不理性的。而互联网社交对信息快速的病毒传播方式则会让市场的恐慌情绪在瞬间传播扩散，最终造成不可收拾的局面。

现在互联网金融风生水起，然而我们也要看到背后的风险，这种风险一方面来自于参与互联网金融的用户人数之多，一方面来自于互联网信息传播速度之快（而且往往是坏消息传得比好消息更快）。对于互联网金融这个新兴事物，国家有关的政策制度还远远没有跟上，央行、银监会等机构之所以要紧紧盯着余额宝，并不是要打压余额宝，而是要通过余额宝的实践为互联网金融这个新生事物做出必要的规范，以应对潜在的风险。余额宝是摸着石头过河，它好不容易摸到的石头总应该做出标记，免得后来者一头撞上去。

现在用户再点进余额宝账户仔细阅读用户协议就会发现，现在的余额宝用户协议已经比一年前多出许多内容，增加风险指示，对每日的取款进行限额等等，比原来完善了许多。相信随着互联网金融的发展，有关余额宝的用户协议还将增加更多的条款，让产品变得更加完善。互联网金融真正能够发展到何种程度，制度方面的因素总归只是其中一方面，最为关键的还是看身在互联网中的人们能否清楚地认识互联网金融，并活用互联网金融。P

## 晶合快评

# “错过你”的新启示

## ——走向垂直化功能领域的智能随身硬件

■晶合实验室 坏香橙

提到智能随身硬件，大多数朋友的第一反应可能会是各种状似“手表手机”的智能手表——当然以如今的主流标准来看，通讯功能倒不一定是必须保留的环节，只要做好“第二块屏”的本分就能算是顺利达标；其次，“健康手环”对大家来说恐怕也不是什么陌生概念，相比于那些多数中看不中用的智能手表，这些可以实时监控个人生理健康状态的腕上配件在实用性上似乎要略胜一筹——前提是你不会对包含镍金属成分的触点皮肤过敏。除此之外，大多数尚未入流的智能随身硬件似乎都正处于骗风投/纯山寨/兢兢业业努力创业等摇摆不定的阶段之间，至于未来的走势与发展依旧不甚明朗——不过且慢，今天似乎有一款完全与以往同类产品服务领域截然不同的智能随身新硬件闪亮登场——虽然从设计水准来看，这款设备不见得可以撼动整个业界，但其中包含的理念或许可以为这片混沌未定的领域指明新的发展方向。

OK，下面让我们进入介绍环节。在正式揭晓这款设备的真相之前，诸位不妨先来猜猜看，本次登场的新产品背后的东家究竟是何方神圣？

淘宝？京东？腾讯？新浪？亚马逊？

都不是。正确的答案是——世纪佳缘。

啊？

不必如此惊诧——其实我在最初听到这个消息的时候，脸上的表情也和你们现在的反应差不多。没错，这次试水智能随身硬件的新挑战者便是以“严肃婚恋网站”名噪一时的世纪佳缘。正如你猜测的那样，这款名为“Miss U”的智能手环基本上就是一款“量身定制满足网站会员需求”的周边功能产品（起码广告文案如是说）：首先，这种手环是成对发售的，凭借着与移动合作带来的网络服务，佩戴双方可以进行实时语音通话，也可以像标准的智能手表一样用震动提醒佩戴者收到新短信；其次，“Miss U”还有一项被大肆鼓吹的重要功能，那就是收发佩戴双方彼此的实时地理位置信息——没谈过恋爱的朋友也许不会理解这种LBS服务到底卖点何在，在此提示一下“查岗”这个关键词；最后，作为一款功能定位如此直白的产品，这对手环在某些“不可诗意”的细节方面做得也是可圈可点，例如当佩戴者一方的手环即将耗尽电力的时候，对方会及时收到一条通知信息作为提醒——也许会有朋友对这种功能表示不解，其实联系一下上文提到的“查岗”卖点就能猜中个八九不离十。

坦白地说，尽管宣传内容吹嘘得一板一眼，但以我个人肤浅的观点来看，这款产品简直就是彻底与目标人群心理需求背道而驰的失败创意典范：“查岗”这种行为对处于恋爱关系之中的双方会有怎样的影响，相信经历过的朋友都有感触——绝对不是什么好滋味；其次，每月只有30MB的流量够用与否着实是个未知数，相信有经验的朋友都能嗅到“月费陷阱”的不祥气息；再者，以上这些卖点大多数都可以用一个App直接解决，软件能够实现的功能做成硬件上市发售真心让人看不出多少实际价值——也许是以“智能饰品”作为主要卖点？但这似乎又没法解释那丑绝人寰的外观设计；最后，连最基本的产品命名似乎也大有问题——“Miss”自然可以令人联想到未婚女性的称呼，但相信所有的《魔兽争霸3》玩家都对拼写相同的另一个单词记忆犹新——“丢失（miss）”。大家不妨设想一下，一款由婚恋服务网站定制、将“实时通报位置信息”和“即时通讯”作为卖点的智能移动产品居然命名为“丢失”……这真不是竞争对手派来的卧底在使坏？

不过话又说回来，尽管在设计思路上完全是有形无质不知所云，但“Miss U”至少在商业化的大方向上给我们带来了不少新启示——和那些纯粹的硬件开发商制造的产品不同，“Miss U”的成型完全可以视作专属功能服务网站对特定人群需求市场的占领与发掘；和传统的智能随身设备不同，这款设备面向的人群与提供的功能无疑拥有更多的“垂直化”色彩，这对于依旧找不到发展途径的传统移动互联网公司，以及在特定领域已有一定建树的服务类厂商来说，无疑是一条值得尝试的新路线。或许，在不久的将来，我们可以在地铁上低头玩手机的乘客手腕上看到各种形形色色的智能腕带，从健康监控到出行路线记录再到擦肩社交，各种功能自成一派互不影响……这种多样化发展的局面似乎也不错。P



从消费人群的实际需求来看，“Miss U”最失败的一点绝对就是外观设计——这种造型土到掉渣的玩意到底能卖给谁…….




此文案的内涵真心不是一句两句能够说清的，大家不妨结合文章内容自行感受一下




# 一个物语的终结，一个时代的终结 写在“拳皇”20周年祭

■上海 介错人

1994年8月，SNK发售了2D街机格斗游戏（以下简称2DFTG）《The King of Fighters 94′》，一代名作系列就此开启。

对于这样一部集SNK其它格斗游戏（《饿狼传说》系列与《龙虎之拳》系列）以及部分其它类型游戏（射击游戏《怒》与动作游戏《雅典娜》）众多角色于一身的大乱斗性质作品，SNK官方未能预料开它将来会成为SNK的标志性作品系列并对2D格斗界产生深远的影响。

在此之前SNK的格斗游戏主打品牌是《饿狼传说》系列。《The King of Fighters》（格斗圈简称KOF系列）最初仅仅是作为一个乱斗的小插曲，官方并没有长期坚持做下去的打算。97年《KOF97》随大蛇篇剧情完结后，SNK一度萌生了搁置的打算，后来随着粉丝的呼声再度重启，继续保持每年一作的频率。即便公司在2001年一度宣布破产这样的艰难时刻，硬是通过外包和借壳重生等方式，以编年形式将系列在老旧的MVS街机基板上坚持到了《KOF2003》，合计共发售了10部正传作品。

此后的KOF正作取消了以年份标记作品的模式，改为按发售顺序编号，分别在2006年、2008年与2010年发售了《KOF XI》《KOF XII》与《KOF XIII》这三部作品。如今KOF距离上一作的发售已经过去4年多，新作依然不见消息。对于KOF系列，下一作能否顺利发售已经成了未知数。经历过一次倒闭SNK实力已经大不如前，KOF系列日渐衰微可以说是整个街机行业走向没落的大气候和SNK自己作死小气候的产物。而街机行业的没落，家用机游戏又面临着移动游戏与F2P游戏的“黑船来航”生存空间日渐逼仄。

2D格斗游戏，可以看作是电子竞技领域的先驱，而KOF系列则是曾经的国民格斗游戏。20年过去了，曾经在街机房厮杀的少年们如今大半已经成家立业，放下手中的手柄摇杆，挑起家庭与

生活的重担。笔者作为见证过时代并且还未彻底放下手柄摇杆的一员，在这个日子里也就很有必要“厨力全开”，带诸位换一个角度回味KOF往昔的荣光。

## 中国的“国民格斗游戏”

KOF是国内2DFTG界无法绕过的话题争议点，即便到了现在，KOF97偶尔还会成为格斗游戏论坛争吵不休的焦点。争论不外乎一方盛赞KOF是个好的2DFTG，KOF97是其中最经典的。另一方摆出资深格斗游戏玩家的姿态嘲讽对方“井蛙不可语海”，除了“拳皇”没玩过其它游戏。

KOF在国内街机行业中的历史地位如何重要不言自明，曾几何时国内任何一个街机房/游戏厅机器最多的便是KOF机台，而KOF机台当中最多的就是97。甚至排除赌博麻将机的情况下，一度出现KOF97在街机厅的占比超过一半的极端现象，街机房中专门的对战机几乎被KOF97等包揽。

与国内KOF97的火爆相反，西方市场中KOF系列不温不火，每作寿命极为短暂，系列销量最高作KOF95才85万份，从斗剧到EVO的各种格斗赛事中都鲜见它的身影。反观《街头霸王》系列每一作销量都能达到几百万份，直到2006年《街霸3.3》《街霸2X》都还是斗剧保留项目。

这种逆世界潮流的“中国国情”的成因首先要从街机的基板谈起。基板作为街机的核心，内嵌游戏ROM成为不可分割的整体，配上街机框体（显示器+控制台）后便成为了一台完整的街机机台。过去正版街机往往是整体贩售的，价格往往在数百万日元甚至上千万日元。对于那个物质匮乏时代的中国，街机行业要繁荣只剩下盗版破解基板的框体+廉价代币一途可走。于是国内街机游戏市场衡量游戏的标准除了投币率，更要先要看游戏的基板是否已经破解。

拳皇系列的MVS基板和CAPCOM的CPS1、2基板是最早遭破解的一批，这



批基板上的游戏自然上架率最高，国内街机房之所以流行各种CAPCOM横版卷轴游戏和SNK游戏，背后的原因正是如此。

KOF系列在MVS基板上以每年一作的形式坚持了10年，尽管改变加密形式也没有对破解造成多大的障碍。后来在欧美日本非常流行的《街霸Zero》《少年街霸》《街霸3》以及《街霸3三度冲击》基于CPS3基板开发，该基板直到2007年才在疑似CAPCOM前员工的帮助下才完成了破解工作（注：CPS3之所以破解这么难，除技术原因外，还因为CAPCOM在基板上加入变态的自毁防破解电路，一旦发现几个关键芯片针脚电压异常，就会放出高压电流彻底击毁核心芯片。考虑到正版街机基板的价格，破解黑客没有土豪支援是玩不起的）。据说《街霸3.3》在全国的正版机器只有4台，全部集中的京沪两地。虽然家用机上也有“街霸”系列，但毕竟不方便对战交流，于是大家对街霸的印象在“街霸4”流行前也就停留在“街霸2”的阶段了。甚至国内有不少格斗游戏玩家不知道世界上出现过《街霸3》等作品。

KOF系列誉满天下，谤亦随之，系列地位在国内过度拔高，大量玩家“不知有汉无论魏晋”的状况也无怪资深格斗游戏玩家愤怒了。这种矛盾与目前传统游戏玩家（家用机平台、街机平台甚至可以包括PC平台）和新兴玩家（端游、页游和手游）的矛盾颇为类似。经济上的落后与政策的随意性导致中国人方方面面与世界脱节，也造成了玩家族群内部的分裂与仇恨的滋生，这确实是国内游戏圈的悲哀。作者不想在这方面过多苛责，毕竟日本欧美游戏玩家也未必个个都是考据癖数据党，很多人文化程度也不高，只不过有幸生于健康市场环境、信息自由流通、传媒业发达的社会，很快就能知道市面上最好玩的东西，玩游戏时甚至还不存在语言上的壁垒。国内同样是这样一批人，抱着同样的态度玩玩游戏就成了“不识墙外鸟语花香的土鳖。但作者绝不承认KOF系列是屎。KOF再怎么也是知名游戏制作人西山隆志、松本裕司开创的格斗游戏系列，这批人后来成立的新公司Dimps甚至参与了协同开发《街头霸王4》的工作。海外的街机行业竞争远比家用机激烈，能生存到本世纪的公司都不是弱者。“真玩家”这种矫枉过正逢KOF便黑的心态也是极度扭曲的，KOF系列闪光点如此之多，真看不到的只能说是熟视无睹了。

有人说“街霸”偏竞技，KOF偏娱乐，作者不能完全同意这种观点。KOF系统中出彩的创意点非常之多：KOF94带来的团队对战模式、能量模式、超必杀模式、新的立回模式（闪避、疾进、疾退）；KOF96开始引入的小跳模式以及受身模式；KOF97的ADVANCE系统；KOF99援护系统和KOF2K的超级攻防超级模式等等。从整个SNK的角度看，创新点就更多了，《饿狼传说》系列的变线、蹲前进；《侍魂》的拼刀、《月华剑士》的弹刀、《狼之印记》的Just Defend回血。所以说，KOF系列之所以脱颖而出成为中国“国民格斗游戏”，游戏本身的素质是过硬的，除此之外，还有许多其它原因。

首先是画风。KOF系列是亚洲写实画风，角色点阵由3D模型扫描，且身材修长衣着风格时尚，更重要的是有森气楼这个人操刀做出来的人设。而“街霸”身材五官夸张扭曲变形，迎合欧美卡通画风，角色多半是是肌肉佬、大粗腿，审美还停留在上世纪80年代。其次就是音乐，“街霸4”的OST我听过很多遍也没发现特别出挑的，但上KOF系列很多BGM我听了一遍就喜欢上了。像《The Way to Rebirth》《Esaka》《Inner Shade》在游戏时听更会让人血脉贲张，肾上腺素上升。第三，KOF的招数丰富（虽然包含废招）特效华丽。小跳、受身、ADVANCED等系统更加鼓励进攻，攻防节奏更快。KOF系列特有的3vs3团体赛如何安排出场顺序，也具备策略游戏的趣味性。格斗游戏固然需要竞技性、平衡，但也需要的创新，更需要审美。

## 源于KOF97，2DFTG的中国神话

“在国内的格斗游戏玩家当中有一大半是KOF97玩家。”在移动游戏称王称霸，电竞类MOBA雄起的今天，格斗游戏很难再成为电竞游戏的主流了。格斗游戏玩家内部还分成2D与3D两派，2D派中山头林立“GGXX”“东方”“阿尔卡那之”“KOF”“街霸”各自雄霸一方，很难再出现一个盟主地位的游戏了。说KOF97是中国格斗游戏历史中无法超越的一座丰碑，尽管很多


直到近年还有人研究出大门五郎的强力招数


陈国汉的大铁球许多玩家都“转”过



KOF97对中国的影响实在很大

真玩家很不屑，却无碍它一度火爆的事实。

国内KOF风潮成于KOF95，盛于KOF97。KOF97可以算是KOF系统成熟的里程碑，ADVANCED系统不但让超必杀的时机可控、同时鼓励进攻，玩家再也不需要把对手吹飞后缩在角落里憋能量了，而是去积极压制起身的对手。新的能量系统配合从KOF96开始引入的各系统，加快了游戏进攻节奏，许多创意一直沿用到KOF2003。如果说KOF96只是转型期的过渡产品，那KOF97就是一款系统上成熟的产品，而单从手感上来看，KOF97最先火爆理所当然。或许是KOF97场地昏暗的氛围（前几作还是比较明快的，KOF98重新回归明快风格）、流畅的连招、以及暴走八神和大蛇一族的魅力所致，后续作品纵然素质不错，也难以撼动KOF97在国内的根基了。从KOF98开始后的几作虽然名义上都是全球性的KOF大会，但比赛场地千奇百怪。没有任何观众与实况转播，怎么看都不再有全球性赛事的感觉。

虽然系统成熟，但游戏本身值得诟病问题同样不少，每年一部的开发周期很难保证游戏每一作都做到严谨与完美。KOF97这一代无限连和Bug之多让人咋舌，从鬼步、挥空取消、浮空到后来的Task Over等等数不胜数。玩家通过不断发现Bug从而发现令开发方始料不及的连技。直到10多年后还有玩家发现了大门五郎的Bug地雷震抓起身（防御不能，用地雷震判定有效的4桢抓对手起身后无法下蹲的一桢，只要是对手不能受身的倒地都能卡时间抓）以及BLUE MARY的角落无限指令投等等。可能会有“街霸”玩家不屑：“你是玩游戏还是玩Bug？”这句话挂嘴边的“街霸”玩家肯定不好意思跟“恶魔城”系列玩家说——柿子只挑软的捏是不对的。

出招指令简化也是让KOF97流行的原因。指令简化降低了格斗游戏的门槛，让一些初次接触格斗游戏的玩家享受到搓招高成功率的快感。其实指令简化在严谨的格斗游戏作品应当避免，正确输入指令应该是格斗玩家苦练的基本功。很多玩家反映KOF97之后的作品不好玩，因为招不好搓了。但好搓的代价是产生各种难以控制的误操作。还有KOF97指令投没有失败动作，因此可以利用这一点转为其它动作，这种情况已经令许多角色过于霸道，这也是让不少格斗玩家诟病的缺陷。最明显的一个例子是被KOF97的陈国汉压制在角落中的情况。转铁球不但可以给自己攒能量，而且可以按ABCD取消，也让对手无法顺利判断时间点。而AC同时压键输入指令投并狂点按键所引发的指令优先顺位导致的结果就是对手要么原地被抓，要么跳起来被铁球砸。所以被陈国汉堵在角落转铁球往往会引发街机房真人PK，因为没能量使用爆气超重击或者裸杀的话绝无逃出来的可能。



“街霸”的人物风格似乎更偏向欧美




KOF98虽然更为平衡，但在国内人气不如KOF97




KOF的韩国组人物官方译名与民间译名差距大




曾经在国外最流行的反而是KOF96

顺便一说陈国汉官方中文译名为张巨汉，当年很多SNK角色都没有官方汉字译名，只有片假名发音标注。因此当年流传的不少角色名称都为国内猜测的译法。多年后SNK官方给出韩国队的官方汉字译名，其他两位的官方译名作为为金甲唤（金家藩）与崔番开（蔡宝奇），《饿狼传说》中Terry的中国老头师傅此前国内译名一直为唐福禄，官方译名竟然是“糖胡芦”，这算什么名字！

KOF98是公认的KOF97平衡版。游戏节奏变慢、指令输入要求严格，而且指令投非第一时间出且有失败动作让很多玩家大不习惯。但这是一款严谨的格斗游戏应该具备的素质，是否接受这样的改动也是成熟格斗游戏玩家与未熟格斗游戏玩家的差距。当然这些也不能强求，即便中国的国民格斗游戏换成KOF98，“街霸”党与“GGXX”党一样不会放过对KOF玩家的攻击，这是由屁股决定的。街头市井少年光脚党喜欢的格斗游戏（KOF）、有钱有闲皮鞋党喜欢的游戏（街霸），与自以为站在“食物链顶点”阿宅们喜欢的游戏（GGXX、月姬系列、东方弹幕系列、BB系列）之间的纷争，背后是社会阶层之间的矛盾冲突——虚拟世界亦不能免俗。

动漫圈、游戏圈无处不在的党派纷争，好比人族、兽人、暗夜精灵争得死去活来，没想到最后燃烧军团伴随着火雨把世界带向毁灭。在我们找错攻击对象的时候，突然发现家用机圈子留给了枪车球欧美快餐，整个游戏界滑向所谓的休闲娱乐。我们不断内耗的目的是什么？每次都把世界留给那帮对传统毫无敬畏，却好意思人模狗样站出来指点江山的人么？

## SNK FOREVER

在SNK破产之前，KOF系列的御用画师森气楼为SNK绘制了一幅名为《SNK FOREVER》的最后作品，作品中SNK各大游戏系列的人气角色们就像各奔东西前的毕业照那样齐聚一堂——此情此景着实令人伤感（见本文题头图）。KOF2K作为旧SNK时代的最后一部作品也是如此，在援护角色中不但包括了前作中未能再次出场的老角色，甚至在隐藏援护单位中把SNK其它作品中的角色也添加进去，颇有最终盛宴的感觉。草薙京在KOF2K中的BGM为《Good Bye ESAKA》，未曾想曲名也是一语成谶，SNK第二年便宣布破产。SNK在2001年的破产是一个分水岭，此后SNK虽然借壳重生，但很多离职的核心员工没能再请回来。KOF2001与KOF2002不得不外包给韩国公司Eolith，游戏质量也一直再走下坡路，把债务推给其它公司后借壳重生的PLAYMORE没能再次恢复元气，目前的SNK PLAYMORE已经沦为一家二流的游戏公司。

◆SNK源起于上世纪。上世纪七八十年代，Irem公司两位前高层因权力斗争先后出走，一个创办CAPCOM，一个创办SNK。对于SNK公司1978年的成立、2000年后的破产、以及2002年左右背信弃义的借壳重生历史，百度百科的SNK词条已经整理得相当详细，笔者在这里不再按时间线赘述。虽然这部分故事很精彩，作为曾经的SNK考据癖重度患者，不如转而谈一些自己所知道的SNK及其游戏相关的轶事和豆知识。

◆SNK成立于1978年大阪江坂区，对于多数玩家来说三个不含韵母的罗马音首字母缩写没法作为一个音节读，后来粉丝给SNK起了个爱称叫“芋屋”，当然这跟老的SNK没什么关系。SNK借壳重生后的全称为SNK Playmore，日语中Playmore的发音是**プレイモア**，而**イモ**发音在日文中的汉字就是“芋”。**イモア**和**イモヤ**发音略近，因此也就得了这个诨号。

SNK公司所在的江坂区，江坂的罗马发音是ESAKA。KOF96中日本队主场


同样是Boss“街霸4”的Seth做了大蛇当年不敢做的事



草薙京与八神庵的配音都并非大牌

SNK PLAYMORE

重生的SNK Playmore常被中国玩家戏谑为“SNK屁”



被陈国汉堵在角落转铁球往往会引发街机房真人PK，没能量使用爆气超重击或者裸杀的话绝无逃出来的可能




SNK与CAPCOM的关系在图中可见一斑






雷欧娜向陈国汉敬礼后来被设定为对绝对力量的致敬



KOF97的经典开场，不知火舞要嫁人




KOF系列中多位人物来自于《饿狼传说》系列

是大阪，日本主场的BGM就是Esaka。KOF97草薙京的主场BGM（豆知识：KOF97没有主场以及场地BGM，但是有角色BGM，如果1P和2P都有BGM会播放2P的BGM）名称是Esaka Forever，KOF98中草薙京的BGM为KOF96中Esaka的Remix版，直到KOF99草薙京脱下校服摆脱万年留级生绰号（笑），把“名号”丢给矢吹真吾之后BGM中才剔除Esaka的字样。到了KOF2000，草薙京的个人BGM就变成了Goodbye Esaka。

◆KOF系列作品中的角色分别源自其它两部格斗游戏《龙虎之拳》与《饿狼传说》以及部分原创，The King of Fighters大会这个概念出自《饿狼传说》Boss 吉斯霍华德在南镇举办的格斗大赛。KOF中角色的设定不变，故事实际上发生在另一个平行世界，而且角色的年龄不会随时间变老，所以你看到从1994年加入KOF的麻宫雅典娜越来越幼齿，甚至在KOF2003中加入了女子高中生队。最初以毛头小子形象示人的Terry在KOF2003突然使用了《狼之印记》中剪去辫子和摘掉帽子的大叔时期造型，而在KOF12中又换回年轻时的造型。二阶堂红丸的造型取自《JOJO奇妙冒险》第三部中的波鲁纳雷夫，当时作者听说这个梗后特意去看的JOJO漫画，现在KOF没落了，JOJO随着电视动画的热播又重新火了起来，不禁让人唏嘘。在《龙虎之拳》与《饿狼传说》的世界中。坂崎亮比Terry至少大10岁以上，在吉斯霍华德杀害Terry养父Jeff之前，曾经在《龙虎之拳2》中作为最终Boss与游戏中冠军（玩家）交手。此时坂崎由莉是女大学生，所以坂崎亮至少是20出头，而Terry应该是10岁左右。当然，KOF是平行世界，角色年龄几乎是万年不变的。

◆主角队草薙京、二阶堂红丸、大门五郎对应的能力分别是日本人古谚语中最害怕的四种灾难，火灾、雷电、地震，加上老头子发怒（草薙柴舟）。

◆KOF中并没有大牌声优，两位主角中配草薙京的野中政宏以及八神庵的安井邦彦没有配过知名作品。安井邦彦经常在动画中给各种杂兵路人配音，偶尔也能看到他在NHK纪录片中担任旁白。野中政宏除草薙京之外只接过CM广告演出的工作。后来红起来的反而是一些当时配角的声优，比如给KOF97矢吹真吾配音的子安武人，给 KOF2K四条雏子配音的川澄绫子等。顺便一提川澄绫子还配过PS平台RPG游戏《拳皇京》中的草薙葵（草薙京的堂妹），对于这两个人我脑子里不知为何浮现出《头文字D》中的高桥凉介与茂木夏树，《JOJO奇妙冒险》中的DIO和艾莉娜……不知还有多少人记得当年大众软件发行，红极一时的KONAMI恋爱养成游戏《心跳回忆》。初代女神籐崎诗织的配音是金月真美，她在KOF99与KOF2001中为李香绯配音，角色源自《饿狼传说》。

◆性感尤物不知火舞的声优曾木亚古弥其实声线比较干涩，游戏中的音轨经过处理和挑选。1997年前后的《拳皇京》以及之前的《饿狼传说》OVA动画（知名导演大张正己的作品，剧本极为口胡。乱点鸳鸯的程度不亚于港漫）中体现得还是比较明显的。而在2005年左右“拳皇”OVA中沙哑的声线已经表现得极为明显了。前几年曾木亚古弥宣布退役，目前不知火舞的声优是小清水亚美。

◆KOF98的特殊开场中，雷欧娜会向陈国汉（张巨汉）敬礼，这其实是源自SNK官方的一个小失误，雷欧娜会向自己的长官（克拉克、拉尔夫、哈迪

伦）敬礼，而遇上逗逼和女生会轻蔑地说“凭你是赢不了的”。SNK工作人员错将雷欧娜识别陈国汉与拉尔夫的开场识别代码互换。结果导致她向陈国汉敬礼，而对自己的长官拉尔夫说“凭你是赢不了的”。跟CAPCOM“街霸2”美版将Boss四人组名字搞错后只能将错就错的情况一样，SNK官方也将这次的错误设定为雷欧娜向使用纯粹力量者的致敬。

◆在《饿狼传说》的设定中，Terry Bogard和Andy Bogard并不是亲生兄弟。二人皆为Jeff Bogard在南镇收养的孤儿。两位义兄弟在幼年时，养父Jeff被Geese为抢夺“秦之秘书”三拳打死后（《饿狼传说AW》重制了记录这段历史的开头动画），Terry便跟父亲的师兄糖葫芦学习拳法，弟弟Andy因为身体孱弱送到日本跟不知火半藏学习骨法拳。也因此跟不知火舞结下不解之缘（估计很多格斗玩家都很妒忌安迪吧）。

◆Blue Mary是代号，不是真实姓名。KOF97最初设定大蛇是全裸带高光，但基于多种考虑还是给大蛇穿上了裤子。现在看还是CAPCOM比较狠，同样是最终Boss“街霸4”的Seth做了当年大蛇不敢做的事。

## 小谈港漫《拳皇》系列以及部分官方设定的勘误

跟大多数街机游戏一样，KOF的街机只有欧洲语言与日文版本，对于当年混迹网吧的学渣来说能叫对所有角色的名字已属不易，比起“街霸2”中“小日本”隆、“大日本”本田、“美国疯子”肯、“中国妞”春丽这样诨名遍地的情况已经好上太多。

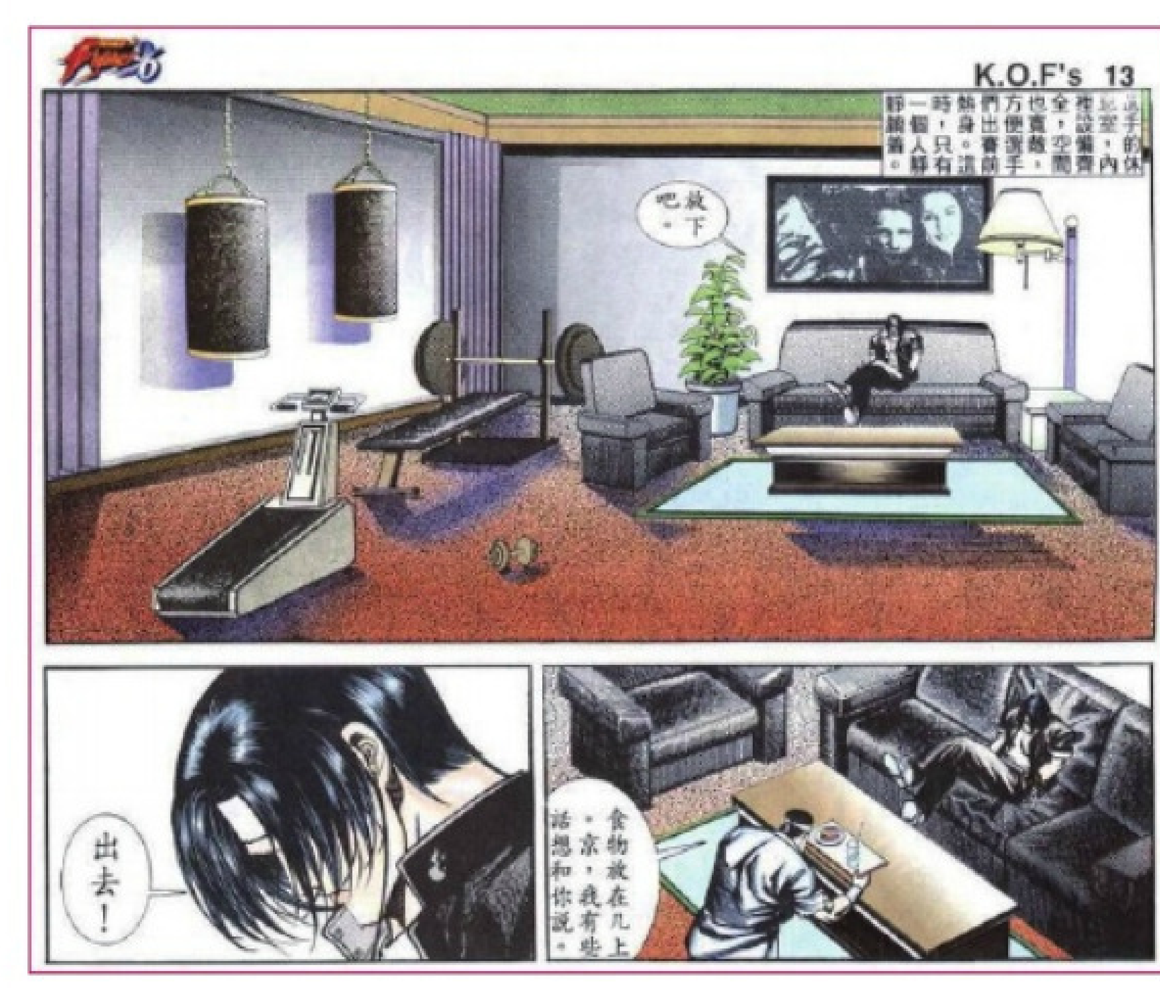
KOF系列有些特殊，如果要厘清人物关系并了解主线剧情，不但要看KOF本身的过场及通关动画，连相关作品（《饿狼传说》《龙虎之拳》）游戏过场动画也必须悉数看一遍。这些游戏和其它街机游戏一样只有日文与英文版本，于是乎绝大多数国内街机玩家就这样被拦在了语言门槛前。于是港漫《拳皇》系列便有了它的市场意义——在没有网络的时代成为了多数学渣KOF玩家了解游戏剧情的唯一渠道。

格斗游戏往往重设定轻剧情，毕竟每个角色、队伍的剧本最后都是各自夺取冠军。这样的多支线导致的后果就是相互冲突，细节往往也不够丰富。想依靠官方剧本把格斗游戏改编成一部完整丰满且剧情具备张力的小说或者漫画显然是有些困难的。所以获得SNK官方授权的香港人动笔前需要发挥想象力我可以理解，但这也不是可以随意口胡的借口。

川菜把什么素材都做成川味、印度把什么素材都做成咖喱味，香港人也喜欢把什么题材都画成武侠味。现在是电影毁游戏，放在过去就是港漫毁游戏。前有“街霸”后有“生化危机”，“拳皇”不是第一个受害者也不是最后一个。那个时代即便是日本动画改编也有“街霸”TV版“饿狼传说”OVA三部曲这样的坑爹作品，最近几年坑爹的电影改编也比比皆是。但在没有网络的那个时代，港漫对KOF系列的误导之深、影响之恶劣也算空前绝后了。作者身为童年被坑过的厨二病患者对港漫系列也算苦大仇深，有说重的地方万望包涵。

据说香港人有画过KOF94与KOF95的漫画，但主角是Terry而不是草薙京，后因销量不佳而未能完结。此后SNK便将KOF96的漫画授权给了香港的邝氏漫画公司（监制邝世杰，主笔邓耀荣）“拳皇”港漫系列才有了足够的影响力。虽然作品是官方授权，但却是同人的水准——甚至可以说同人不如。不但无视官方的一设，二设也很难获得SNK粉丝们的认可。不过“拳皇”这个中文译名后来倒是为SNK官方承认，出现在KOF97中国场地的横幅中，也算这部作品仅剩的历史意义了。

同人、二次创作对于一部作品并非大逆不道的行为，对比日本东方同人系列诸多二设深入人心，经典同人手书层出不穷，像《东方幼灵梦》这类作品能带给广大粉丝触动灵魂的感动。反观港漫的价值观丑陋，情节恶俗不说，字里行间充斥着各种戾气，塑造的角色也异常丑陋。KOF港漫斗狠好勇是家常便饭，不但几位主角追求最强，有事没事相互“轰杀”，连游戏中的搞笑角色和妹子都满口喷脏，有事没事摆出狠脸放狠话。对社会秩序中的各种野蛮部分夸大并顶礼膜拜，满口丛林法则弱肉强





港漫章节：草薙京呵斥大门



港漫“拳皇”中的天皇与天皇之子

食，人与人之间等级森严。不但喜欢胡乱设定权倾一方的大家族、大阴谋，并且特别好主仆这一口。等级森严还体现在角色之间几何数量级的战力差距，以及战力差之下毫无义理人情的虐待。全篇包括主角身上都找不到什么人性的闪光点，靠着原始的本能、荷尔蒙和激素驱动战斗与杀戮。此外港漫“拳皇”大量抄袭日漫《JOJO的奇妙冒险》的设定和剧情及其添加大量旁白的叙事方式，却抄不出乔斯达一家所展示出来伟大的“人类黄金精神”。

港漫作者为追求戏剧化，不但把草薙家黑成荼毒一方的庞大黑恶势力，把二阶堂红丸和大门五郎说成是草薙家的家奴。家奴！因为此前草薙家杀光了八神全家，所以KOF96漫画开场就是八神一人杀到草薙家屠城。漫画还给草薙京、八神庵和藤堂香澄安排了一段三角恋。藤堂香橙是《龙虎外传》中登场的角色，她在寻找父亲藤堂龙白的途中跟击败过父亲的坂崎亮（坂崎獠、坂崎良是错译）一度交手，战败后把自己的头带送给亮，并表示期待有机会再次交手。藤堂香澄和KING都是在《龙虎之拳》中跟良有瓜葛的女人，只不过最后SNK选择把KING作为良的官配。大概是邝世杰觉得KOF96女性年纪相仿还没“官配”的就剩藤堂香澄。即便是专画KOF同人漫画的彩画堂，作品中跟藤堂香澄“啪啪啪”的也是坂崎亮，一个同人社团对官方设定的理解都比港漫到位。

港漫乱七八糟的设定不久就被官方抽脸——八神庵双亲和妹妹不但活着，而且还活得很好，草薙家所拥有的也不过是一个没落道场，全家主要经济来源是当医生的草薙静——草薙京的妈妈。草薙京有且只有过一个女友就是YUKI（雪），八神也有自己的女友，两人都很专一，跟藤堂香澄八杆子打不着。并且YUKI性格温顺，跟麻宫是朋友，绝不是后来港漫“拳皇97”中的小太妹。此后没多久被写死的藤堂香橙在KOF99游戏中回归，这又是一记打脸。不过此时作者换成徐景琛，此人比邝世杰走得更远。不但继续编排三角恋，还写死了矢吹真吾。

港漫另外一个大乌龙就是把八神设定为大蛇的儿子。游戏中大蛇称八神为“**オロチの子**”（因为八尺琼家祖先与大神签过血之契约），但按官方设定正确的翻译是大蛇一族的孩子，而非大蛇自己的儿子——这个错误相当低级。此外大蛇自己都说过自己只是神的代行者，港漫非要说它是神，还给大蛇一族起了个名字叫“天国神族”。这几类错误除了日文水平烂似乎找不到其它借口了。八神强吻香澄，香澄咬破嘴唇用血清洗嘴唇的脚本也是明显抄袭JOJO第一部DIO强吻主角的女友艾莉娜，艾莉娜用路边泥水清洗嘴唇的桥段。KOF98没有剧情，邝世杰怎么发挥都不为过。虽然编排了杂七杂八的角色能力，实际上无非是了抄袭JOJO三四五部“替身”战斗的创意。

之后几代港漫《拳皇2000》和《拳皇Z》作者除司徒剑桥比较有想象力（草薙八神街机厅各种对决，甚至使用各自的角色玩KOF）且相对尊重原著设定之外，其余一概秉承口胡不用负责的理念创作。现在回头看看，港漫黑历史一方面是文化隔阂，一方面缺乏人文精神（角色等级森严，除了主子家奴地位沟壑，还有战力间的沟壑，主要角色战


二阶堂红丸其实也有参考原型的



《拳皇97》漫画全彩，销量其实还不少


成龙大哥当年还恶搞过“街霸”呢，那是格斗游戏最好的年代



KOF97背景中有“拳皇”字样



JOJO漫画情节与“拳皇”港漫比较图

《拳皇》漫画早年以Terry为主角

斗动辄波及赛场观众死个几百号人，用来凸显主角们多么多么厉害），另一方面香港漫画作者估计看不懂游戏中的日文过场动画，连英文版都懒得看吧。

## 捡不回节操的“SNK屁”

有人说过：节操只要掉过一次，就再也捡不回来了。SNK把债务坑给Azure公司借壳重生后，自己的状况一直不容乐观，为了给“侍魂”与“拳皇”的新作开发筹集资金，SNK采取廉价的运营方式，把过去的旧作向各个平台移植，从XBox360到PS2以及PSP，最近又开始向PS3和PSV移植。但移植质量不敢恭维，除了KOF2001增强了画面KOF2003增强了手感之外，都没有任何强化、新增要素和**おまけ**彩蛋画廊。

SNK在PSP以及PS2平台先后发售了大蛇篇（KOF94-KOF98）音巢篇（KOF99-KOF2001）的合集，该移植版本几乎可以视作模拟器的修改版本。整体质量甚至不如10年前的PS版本有诚意。不但KOF97之前的版本没有制作真正的练习模式，甚至在街机家用机模式自带练习模式的KOF98以后都同样使用原生的练习，完全是修改代码把2P血锁死的做法。这种官方模拟器的玩法简直丧心病狂。

而在近几年移植PS3与PSV的版本中，不但分辨率没有提升，而且没有采取任何线型处理让画面变得柔和，在1080的液晶电视上输入320×224的马赛克色块，效果可想而知，更让人愤怒的是掌机版本中退出界面后再重新返回有超长一段Loading时间。PSV上高素质的3D原生游戏都没这种需要，一个30年前的古董级平台的16位游戏好意思搞这一出？

后来，千方百计想捞钱的SNK开始打自家旗下IP产权的注意了，不但开始用自家的作品系列搞各种柏青嫂（**パチスロ**，柏青哥即日本著名的小钢珠赌博机，而柏青嫂是带画面演出效果的777赌博机），从《饿狼传说》《龙虎之拳》《侍魂》到KOF系列无奇不有。

沦为赌博机游戏会社只是SNK捡肥皂的一个开始，这边节操还没捡回来，2007年又开始用SNK的人气女性角色们做手机（日式功能机）平台恋爱养成游戏《Days of Memory》系列，让当年撸KOF还没找到女友的屌丝再撸一把二次元女神。这个系列不但有男性向作品，还有追帅哥的女性向作品。后来还向NDS移植，我眼睛快瞎了……除了恋爱游戏，SNK还在PSP平台出了一款莫名其妙的KOF打飞机作品《KOF天空之战》（弹幕射击类游戏，更诡异的是还请到了北千里为新角色做人设）作为公司成立20周年的纪念作品，最近还在手机上



KOF的“柏青嫂”游戏



大畑政夫表示，“炫斗”真是一款出色的游戏






官方制作的两款恋爱养成游戏，赚粉丝的钱


PS2上的系列移植质量实在不敢恭维


腾讯游戏对战平台上已经有多款“拳皇”游戏，也许在未来还会有更多作品上线


《合金弹头》也能玩塔防，想想是不是小激动？



腾讯的《天天炫斗》系列向“SNK屁”抛出了合作意向


上图为飞行射击游戏《KOF天空之战》，此外还有另外一款“打飞机”游戏，都是模仿“东方”系列

开发《合金弹头》的塔防类作品《Metal Slug Defence》。

2013年4月SNK宣布与腾讯合作，将自己的亲儿子Terry Bogard与二阶堂红丸卖给腾讯的《天天炫斗》，还宣布协助腾讯设计角色与招数。SNK CEO大畑政夫亲临现场，盛赞《天天炫斗》是一款出色的游戏（素晴らしな格闘ゲーム）。抄了你的再给钱要你授权就够羞辱人的了，更羞耻的是还要你亲临现场陪着念稿水平的领导与花瓶主持人一起违心称赞。今年4月，腾讯宣布成立QQ街机游戏平台，植入KOF98UM和KOF2002UM，这也是KOF最经典也是最平衡的两部作品的增强复刻版，SNK这回是铁了心地打算卖身了。但愿

SNK拼命换来的资金能早日帮其开发出KOF14，当然了，要是能把腾讯拐成Azure第二我也是很开心的。

### 一个物语与一个时代

一个物语结束，一个时代亦随之完结。生于幕末的剑士们为了争取下一个时代的来临而战斗，于是新的时代开始了。剑士们放下手中的刀剑，放下了曾经的骄傲，迈向下一个时代。

以上是SNK公司的另一部作品《月华剑士2》的通用结局文本。在1999年SNK以“幕末浪漫第二幕”“月に咲く華　散りゆく花”（月之光华 散落之花）为题，做出了一款将“花鸟风月”浪漫神髓发挥到极致的2D刀剑格斗游戏。彼时SNK携NGPC发售之势孤注一掷，未能料到短短一年之后自己便走向末路。世风日下，人心不古在每一个历史时间段都会发生。当社会发展到一定阶段，公众对于某些特定事物的审美价值会发生改变和转移，这些都将最终对事物本身产生强大的冲击。电子游戏问世30余年来，玩家们对于其内涵与表现的评判标准也在随着历史的发展不断改变。

如今的电子游戏业界早已不是上世纪90年代那个充满激情和创造的业界。如今的玩家，也不再有当初沉浸于游戏艺术世界中的单纯。在愈加功利与现实的年代，许多游戏玩家所不愿意看到的事情正切实地发生。从KID在日本的环境下坚持不做18X游戏以至于最后负债破产，到大大小小的各种游戏纷纷以女性角色的乳摇为卖点增加游戏曝光率，再到著名大会社从打造精品路线转移到了知名品牌量产化策略，无一不代表着当世的走向。

对于笔者来说，SNK的历史在其2001宣布破产时已然终结。重生的SNKP只是带着相同符号的一个空壳，《月华剑士》《饿狼传说》和《龙虎之拳》原班制作团队脱离SNK且十几年未有新作，这些系列已经成为了永远的历史。而“侍魂”“合金弹头”系列对于在生死线边缘挣扎SNKP来说何时能有续作依然未知。KOF系列只是略为幸运，它是重生后SNKP的救命稻草。新生的KOF系列虽然亮点不断，但在2DFTG阵营依然处于吊车尾阵营。去年斗剧大赛宣布停办，20多年前由CAPCOM掀起的2D格斗热潮还能再持续多久，街机产业还能苟延残喘几年？

多年以后，当我们的后辈在研究游戏历史时，因缘际会地找到KOF和SNK这两个名词，也许还会饶有兴趣地查阅前辈们对这两个词汇抒发情怀的文章。对于他们来说，再多的文字所讲述的也不过是一个符号，符号背后的东西随着时代的结束永远地留在历史的背面了。对于老玩家来说，没有刀剑的世代并不可怕，只怕等待我们的不是“坂上之云”而是万丈深坑。

《月华剑士2》结尾随着太古之门（地狱门）再度封印，现世再度迎来下一个平稳时代。四方神之一朱雀的守护者——嘉神慎之介将自己的宝剑“焦刀朱雀之炎”扔进了垃圾堆。嘉神是“月华”1代的最终Boss，他认为人类过于丑陋，便计划打开太古之门毁灭世界，最终被击败。在2代嘉神的结局中，嘉神的师傅玄武之翁问他这一次为何会站在人类这边，嘉神是这样回答的。

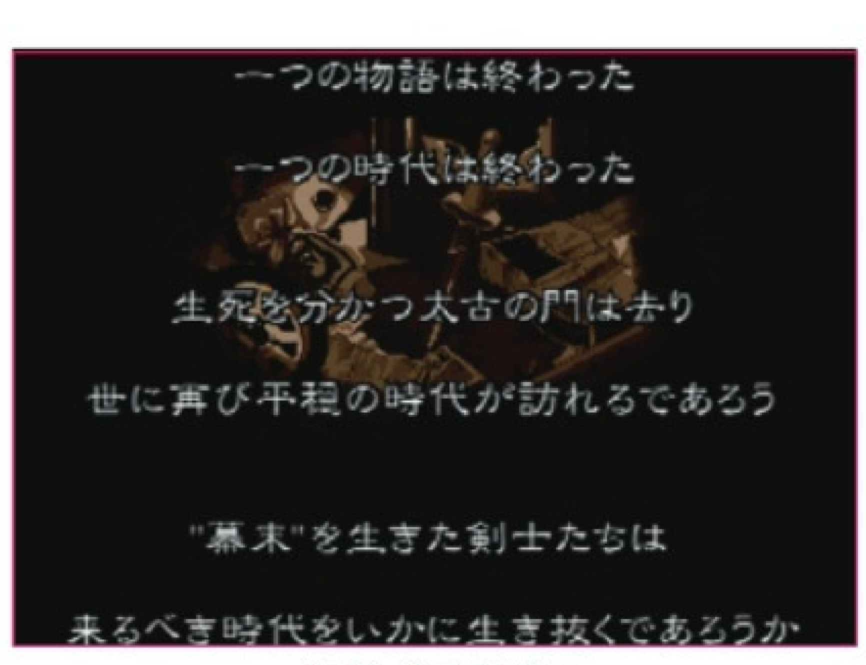
“人类是不可思议的存在，师傅你不觉得么？虽然他们的本质中蕴藏着邪恶的东西。即便如此，他们依然拼命地前进，直到走上正确道路的时刻到来的那一天。即便我不相信这些，心中依然希望这些错误不会永远重复下去……”

你知道SNK世界中存在一只由草薙京、八神庵、娜可露露、麻宫雅典娜和Terry组成的虚拟乐队么？你知道山崎龙二与李香绯在舞台剧中以社长秘书的身份在卡拉OK对唱演歌么？你知道除了森气楼，SNK其他知名系列的画师都是谁么？你对SNK公司及部分作品的编年史感兴趣么？

限于篇幅本文删去了一半以上内容，如果你对另一部分的内容感兴趣，请关注大软微信账号，相关内容将陆续放出。



月之光华、散落之花



“月华2”嘉神结尾


《月华剑士2》很有特色，但终成绝唱



关于乐队的内容，以后有机会再讲




# App Annie 2013年全球52大发行商排行榜

6月17日，App Annie发布了2013年全球软件发行商排行榜。这个榜单是根据2013年全球范围内的软件发行公司在App Store和Google Play的总收入进行排名。全榜共计52家软件发行商，其中包括Line、昆仑万维在内的20家企业是首次上榜，和2012年相比有了很大变化。

2013年榜单上的亚洲软件发行商共有27家，较2012年的16家有大幅增加，占总榜的半壁江山。其中，日本公司占了多数，中国的公司只有5家上榜，排名最高的是首次上榜的腾讯，排第34位。榜单中美国发行商的表现不尽如人意，从上榜数量看，美国发行商从2012年的23家下降到2013年的15家。从名次上看，美国发行商在2012年占据了榜单前10位中的4个席位，而2013年则减少到了2个。另外，2013年榜单中的iOS第二方发行商数量锐减，从2012年的7家减少至苹果公司一家。在所有的上榜公司中，绝大多数都是手游发行商或有手游发行业务的公司，只有苹果、凯撒娱乐等几家没有游戏业务的发行商上榜。P

| Rank | Publisher | Card | HQ Country |
|---|---|---|---|
| #1 | GungHo Online | ♠ A | Japan |
| #2 | Supercell | ♥ A | Finland |
| #3 | King | ♦ A | United Kingdom |
| #4 | LINE | ♣ A | Japan |
| #5 | Electronic Arts | ♠ K | United States |
| #6 | GREE | ♥ K | Japan |
| #7 | CJ Group | ♦ K | South Korea |
| #8 | DeNA | ♣ K | Japan |
| #9 | Kabam | ♠ Q | United States |
| #10 | Gameloft | ♥ Q | France |
| #11 | COLOPL | ♦ Q | Japan |
| #12 | Storm8 | ♣ Q | United States |
| #13 | Zynga | ♠ J | United States |
| #14 | SEGA | ♥ J | Japan |
| #15 | Caesars Entertainment | ♦ J | United States |
| #16 | BANDAI NAMCO Games, Inc. | ♣ J | Japan |
| #17 | CyberAgent | ♠ 10 | Japan |
| #18 | Big Fish Games | ♥ 10 | United States |
| #19 | WeMade | ♦ 10 | South Korea |
| #20 | Disney | ♣ 10 | United States |
| #21 | Social Quantum | ♠ 9 | Russia |
| #22 | Pandora Media | ♥ 9 | United States |
| #23 | Glu™ | ♦ 9 | United States |
| #24 | Time Warner | ♣ 9 | United States |
| #25 | Pocket Gems | ♠ 8 | United States |
| #26 | GAMEVIL | ♥ 8 | South Korea |
| #27 | KLab | ♦ 8 | Japan |
| #28 | SQUARE ENIX | ♣ 8 | Japan |
| #29 | Mojang | ♠ 7 | Sweden |
| #30 | Nordeus | ♥ 7 | Serbia |
| #31 | Game Insight | ♦ 7 | Russia |
| #32 | Apple | ♣ 7 | United States |
| #33 | Rovio | ♠ 6 | Finland |
| #34 | Tencent | ♥ 6 | China |
| #35 | Digital Cloud | ♦ 6 | China |
| #36 | Devsisters | ♣ 6 | South Korea |
| #37 | Tap4Fun | ♠ 5 | China |
| #38 | Machine Zone | ♥ 5 | United States |
| #39 | CAPCOM | ♦ 5 | Japan |
| #40 | NaturalMotion | ♣ 5 | United Kingdom |
| #41 | International Game Technology | ♠ 4 | United States |
| #42 | Kalends Group | ♥ 4 | China |
| #43 | NHN Entertainment | ♦ 4 | South Korea |
| #44 | Mad Head | ♣ 4 | Hong Kong |
| #45 | LocoJoy | ♠ 3 | China |
| #46 | SundayToz | ♥ 3 | South Korea |
| #47 | NTT DOCOMO | ♦ 3 | Japan |
| #48 | Greentube | ♣ 3 | Austria |
| #49 | Com2uS | ♠ 2 | South Korea |
| #50 | BASH Gaming | ♥ 2 | United States |
| #51 | Donuts | ♦ 2 | Japan |
| #52 | Ateam | ♣ 2 | Japan |



# 你爱过的姑娘所雕琢的你

■北京 海参崴渔夫

这些日子以来，NBA季后赛又接四年一度的世界杯。我搬到金台路附近的新居后，电视留在了石景山。有同事问我：“你不看球？”

我说：“不看球。”

“从不看球？”

“……”

回忆起来，我看过1998年、2002年、2006年三届世界杯，后两次还算看得挺完整，尤其是2006年世界杯决赛的点球大战。我算是意大利球迷，看球之余还经常抱着PS2打PES。不过只有用意大利或英格兰时，才有机会打赢同龄的外甥。

那个暑假，决赛那天的下午，我的手机摆在客厅里充电。父亲突然走进房间，将手机递给我，有些尴尬地说：“我以为是垃圾短信。”我奇怪地接过来，看见的是一条打开的长短信，第一眼就看见中间“……就这样吧……”字样，一瞬间难过与难堪同时占据了我。

晚上我麻木地观看决赛。齐达内的一个点球我以为射飞了，解说却激动地叫唤：“啊？啊……一个勺子球！一个勺子球！”

那或许是最安静的一次看球经历，直到那里我才不出声地嗤之以鼻。然后就在那个瞬间，我觉得一切都烦透了，一切都毫无意义。然后我拿起一直握着的手机，把修改重写了20次的短信删光，最后将手机卡拔出来扔掉。

那种“一切都烦透了，一切都毫无意义”的观感一直延续，以至于2010年的世界杯，我根本记不清任何细节，也不知道谁是冠军。

那个暑假后我去了姜堰。在2006年下半年或是2007年上半年——总之是2006学年，我也翘课跑到姜堰党校的小商店里，跟一帮子人一起，对着教导主任家的电视机大呼小叫。不过，还有狼王的森林狼好像还是没进季后赛。

教导主任家不仅有电视还有电话，朝着屏幕吼完后，我打电话到南京一所高校的女生宿舍，然后一位姑娘的室友接了电话。“她有个朋友过来了，说是飞了两千公里，在我们宿舍楼下等。她经不住熬，就下去了。恩，她还没回来……”

总而言之，从此以后我莫名其妙地成了一个完全不看球的人，这个习惯也莫名其妙地一直延续到现在。即使我对足球对NBA比赛没有任何反感，但不追球赛的习惯已经形成，或许得有同样的巧合才能把它扭转过来。

2013年春节前的一天，北京寒风呼啸，在大软的一次聚会中美编杏跟财务静聊得正High，我插了一句话，然后她们瞪大眼睛看着我：“哈？渔夫你还看韩剧！”

其实不是韩剧，是一部孙艺珍主演的电影，《假如爱有天意》。当然，韩剧我也看过一些——甚至是不少，比如现在随便就能记起名字来的有《黄手绢》和《夏日香气》。我几乎记不得这些韩剧里的任何一个场景，但当初看的时候确乎津津有味，乐在其中。我不是一个人看的，有个姑娘坐在我旁边，一边笑着一边为我讲解前情。

《假如爱有天意》是这个姑娘跟我异地同步观看的。此前我们冷战了至少一个月，然后在那个多雨的夏日午后，记不清是谁先联系的谁，总之她的短消息让我又活了过来。我们约了坐在各自家中“一起”看。还有一部苏菲·玛索的《心火》也是同样情况。客观地讲，这两部电影，尤其是后者，并没多么超凡脱俗，但这么多年过去，一提到它们的名字，我的脑子里还是会有雨雾蒸腾的感觉，尽管伞下未必有人。

我对言情剧、言情电影的观感就这么一直延续了下来。以至于去年我还饶有兴味地将《咱们结婚吧》从头追到尾。

事实就是这样，我能同时欣赏《罪恶城市》《弯刀》《斯巴达克斯》和《假如爱有天意》《夏日香气》。

但我还不能确定《权力的游戏》是否在列，至少现在我完全不想碰第四季。

我曾对一款游戏极为热衷——《中世纪2：全面战争》。从2007年它就是我最喜爱的PC游戏，一度没有之一。历史战役之外，我还加入了“黄龙骑士团”的预备队，将大段大段的时间花在“8队重骑、长草平原、中期”这些联机对战规则关键词上。

随着DLV（因父之名）和“魔戒第三纪”等优秀MOD的推出，“全面战争”之于我常玩常新，几乎要成为象棋运动一般的存在。那时我深信自己将会走学术道路，因此DLV对我的吸引力可想而知。

某一年国庆节，具体哪一年忘了，肯定在2008年到2011年之间。父母去黄山故地重游，于是一位姑娘短暂地住进我家里。我们一起去沃尔玛买菜——鸡胸肉、盐水鸭、鸡毛菜，以及调好的牛排。我们在超市里为买多少分量的鸡毛菜争辩了一番，结果回厨房后只炒出来一小碟；我们不小心将牛排煎成了硬饼干；我们炒的鸡胸肉剥开外层，发现里面还是透明的……可我们乐此不疲，屋子里一忽儿有轻笑一忽儿有傻笑。

直到晚上我在客厅里打开电脑，继续打DLV。她在卧室里安安静静地待了大概一个小时，然后走过来，凑到我耳边说：“陪我说话。”

我说：“恩。十分钟。”

她饶有兴味地盯着屏幕看了会儿，轻轻地走了。

半个小时后她又进客厅摇我的手臂：“快来陪我说话。”

我连声应着：“恩恩，你看，快了快了，就剩一座要塞了，等我把加泰罗尼亚吞下来。”

她又轻轻地走了。

到凌晨三点的时候，她揉着眼睛从卧室走出来，看到我还在谋划、酣战，她大声地叫我的名字——这7岁后父母帮我改的名字很拗口，她又不像我在温州、兴化以及北京的部分朋友一样，喜欢将最后一个音自然而然地转化成第二声——所以，当她强迫自己念这三个字的时候，就表明她开始愤怒了。

“你还睡不睡了！再不进来，我就把房门锁上！”

我刚在直布罗陀海峡南岸吃了个败仗，我红着眼睛，恩恩啊啊地应着，身子却一动不动。于是她走回卧室，关上了门。

那是我最后一次沉浸在DLV的世界里。这不能说明我自觉，而恰恰说明我曾是多么不自觉。最后一个弹窗事件是“将星陨落”，香槟伯爵战死在了突尼斯地区。

我有时被所爱的姑娘评价为“一个很自我的人”，但后知后觉地审视自己时却发现——无论你承不承认，你爱过的姑娘雕琢了你那么多。

你曾经看世界杯追NBA，你曾经鄙视韩剧，你曾经沉迷DLV。

你曾经从不用钱包，直到一位姑娘送你一个贴牌的阿玛尼。然后你很快成为会惊诧“居然有人不用钱包哎”的那种人。

谷雨这个节气对于你成了一种信仰，代表着“希望”与“绝地反击”。

到现在你与女性友人同行，还是会习惯性地走在外侧，拐弯或过马路时将手臂（非接触式地）罩到对方背后。

……

你现在还完全丧失了深夜独自看电影的能力。在少年时，这曾是你最大的乐趣之一。

你还莫名其妙地变得常在客厅沙发上睡着。

那些曾经彻骨的欢喜与痛苦都已随着时间淡去，但你已被那纤手雕琢成了现在的模样。多年以后，你独自坐在客厅沙发上，敲打着这些文字。窗外四环路上的车灯川流不息，可屋子里另有一条蓝色的小河在暗处不动声色地流淌。于是某个瞬间你终于意识到，这就叫作报应不爽。P



刀剑与枪炮，硝烟散尽归尘嚣



你若球场失意，可曾把我记起



假如爱有天意，让我化作雨滴




# FUN的乐趣——逐渐大众化的放置型游戏

■内蒙古 莽月飘零

放置型游戏，顾名思义，玩家主要的游戏方式就是放在那里不玩，“不玩既是玩”颇有点禅意。放置类游戏更多时间是放置，偶尔简单操作一下即可，不会将大量时间浪费在游戏上面还能享受游戏带来的乐趣，是一种“放”远远大于操作的游戏方式，但不可否认的是，游戏体验和参与感甚至比传统的游戏类型还强。



《姑姑栽培研究室》已经积累出了自己的IP，呆萌的粘土是第一波先锋

如今依靠手游流行的大趋势，放置型游戏开始在移动平台上崭露头角，“放”出来的“FUN”正逐渐俘获玩家的挑剔心。

## 放置为主，把玩为辅

放置类型游戏早先定义比较严格，一切符合放在那不需过多操作的游戏都算，一款名为《无尽的进度条》的游戏颇为有趣。制作者的初衷仅为讽刺《无尽任务》单调机械流程，之后《无尽的进度条》流传之广是作者完全没想到的。《无尽的进度条》只在玩家第一次进行游戏时才需要操作，当玩家像网游那样设定好职业性别并创建好角色，之后的游戏时间里除了启动和退出游戏之外完全不会有任何其他操作，只要挂在那里角色就会自动进行冒险。为了讽刺《无尽任务》打怪交任务的枯燥无味，它故意将游戏的冒险设置成一个个两点式任务，游戏中角色的活动都是文字化的描述，而这些文字描述是由固定的公



《姑姑大运动会》是《姑姑栽培研究室》的动画化产品



前些年全民大流行的偷菜其实也属于放置类游戏



《植物大战僵尸》里也有自己的内置放置型游戏——花园模式

式加上一些被分类的词库随机生成。类似于《暗黑破坏神》的随机装备系统，所以有时候会出现一些驴唇不对马嘴的句子，而这些句子恰好将游戏的讽刺意味放大，一种黑色幽默式的搞怪韵味迷倒了许多玩家。随着受众逐渐增多，原本小圈子流行的《无尽的进度条》逐渐为大众所知晓，一些有趣的修改版乐趣更胜原版。

如今放置型游戏的概念逐渐宽松起来，游戏毕竟是用来玩的，而不是在那里干放着，因此一些聪明的制作者采取折中的办法，每隔一段时间将放置阶段暂停，需要玩家操作一次后再进入放置阶段，让放置与操作以固定频率交替进行，既不失放置类游戏的特色又保有互动和操作，《姑姑栽培研究室》就是其中之一。《姑姑栽培研究室》的出现让大众对放置类型游戏有了更加深切的认识，玩家可以在木头上放置孢子来培育出不同种类的蘑菇，原木、营养液和时间等因素之间的排列组合会种出不同的蘑菇，如果时间到了玩家不及时收获，那么蘑菇会发霉，“获得新种类蘑菇”的游戏目标会失败。在这种刺激下玩家游戏的动力更凶猛。简单有趣的游戏方式和带有惊喜的创造性成就感让《姑姑栽培研究室》魅力十足，从小圈子的流行到逐渐被大众接受。游戏相继推出了数个版本，还动画化让这些可爱的蘑菇开了一场呆萌运动会，甚至已经有相关周边产品如不同种类蘑菇的粘土模型开始贩卖。

## 放置的乐趣玩家懂

不知为何，笔者对体育类游戏无爱，曾尝试过，但总也玩不转。这种现象在其他玩家身上并不少见，一些人先天就对某些类型的游戏不感冒，目前虽然没有什么说法能够有理有据地解释原因，但“电波不合”的确能够简单贴切地描述这一现象。有些人会对放置型游戏无爱，这种互动感近乎为零的游戏的确很无聊，但另一些玩家却很好地将自己的电波与放置型游戏的电波完美契合。

玩家喜欢或讨厌放置型游戏的原因其实是同一个原因，即放置型游戏的基本特点。玩家之所以喜欢它是因为只需要投入一点点碎片中的碎片时间就能从游戏中获得满足感。《陷阱大师》中愉悦的狩猎体验，《工会大师》让玩家轻松在奇幻世界中经营佣兵工会，《机器人制作所》简约而不简单地创造快乐……放置游戏如今虽然还处于小打小闹的阶段，受制于放置的游戏方式，但题材上局面已经打开，正变得越来越丰富。不同于传统游戏以紧张刺激和火爆为卖点，放置型游戏的节奏和画面通常都不是急躁的，它更像是一个涂鸦绘本，以舒缓的节奏、富有情趣的内容、可爱轻松的画风，给玩家营造一种惬意的游戏环境，这是传统游戏类型不能给予玩家的。而且此类游戏投入时间精力极大缩短，对于没有大块时间玩游戏的玩家来说的确是一个福音，即便不加操作放在那里也能体验到成就感和归属感。可以说放置类游戏的这些特点正好契合了这类玩家的需求。

## 突破瓶颈并非易事

很显然，放置类游戏所具有的放置特性限制住了其创新的能力，如果将操作方面的频率增加，那么就会脱离放置游戏类型，但如果将放置部分的玩法放大，那么互动性就会减弱。这两对矛盾的此消彼长就是放置类游戏的尴尬所在，这种微妙的平衡点极难拿捏。

如今放置类游戏虽然种类变得更多，可无论是纯文字描述的简陋游戏还是拥有精美动画的3D游戏、无论是斩妖除魔还是耕田狩猎，其本质都是“操作——放置——操作”的套路。无论是《姑姑栽培研究室》以不断发现新品种蘑菇来激励玩家，还是《无尽的进度条》中不断上升各项数据让玩家产生成就感，游戏的激励手法可谓极其有限，一旦激励手法被玩家看破，继续游戏下去的动力就会突然归零——“已经没有追求的动力和意义了”这通常是玩家们抛弃一款放置类游戏的最佳理由。游戏方式无法改变，游戏内容无法随意扩充，加上放置类游戏普遍剧情薄弱，这使得玩家在一段游戏时间过后就会对一款放置类游戏产生厌倦。这些都是放置类游戏的瓶颈。显然小众圈子的大流行可以充分说明放置类游戏的市场并不小，另外，收费方式也是游戏设计的难点。但毋庸置疑的是，放置类游戏正在逐步走向大众，它也一定会找到自己的商业化之路，进入“厂商有钱赚，玩家有好游戏玩”的双赢局面。P

《姑姑栽培研究室》增加了许多新要素，但游戏方式依然如故




《机器人制作所》与《姑姑栽培研究室》如出一辙，只是皮不一样




《陷阱大师》没有强制操作时间，玩家放上一个月也不会有惩罚




《陷阱大师》每一次放置都能收获一大堆怪物




# 不想花钱？创造机会也要你花 饥饿营销之疲劳度漫谈

■甘肃 陆震

疲劳度在不同游戏中有缤纷的名字，或以“体力值”出现，或凭“精力值”现身，在具体约束形式上大相径庭，但他们的基本特征一致，即对玩家每天进行的游戏时间或次数进行限制，苛刻监管玩家的游戏“量”。它的名字从陌生到熟悉，时至今日，没有疲劳度的网游已近于凤毛麟角。

疑问如沉底的泥沙被翻上水面：作为游戏的运营者，为什么要限制玩家玩游戏呢？也许运营商怀着对玩家耽搁工作、学业、健康等方方面面的殷切关怀才这样




后期副本，关卡越来越多，疲劳度入不敷出




怒冲人民币的对面是充足的耐心

设计的，但实际上疲劳度的出现的确给运营商带来了营收的好处。要解析这一切，还要从网游史上最具革新意味的变革——终身免费——谈起。这次变革使网络游戏广泛地从以“月卡”为标志的时间收费过渡到“免费”模式下的道具收费，营收方式的转变触动了消费理念变换，从此“消费在当下”渐渐过渡为“消费在下一刻”。

如何理解这一消费理念的变换呢？不妨从代表性的“月卡”谈起，玩家进行游戏，在“月卡”消费的一个月里，玩家用几天的时间选择一个人采集材料、几天的时间在频道里聊天、剩下时间用来和小伙伴刷副本，为此付出的金钱，是对这一个月所有游戏内容的整体支付，是对聊天、刷本、闲逛、采矿等娱乐形式的打包购买。玩家通过每天在游戏中能否获得快乐来决定要不要玩这款游戏，这是由“当下”的游戏乐趣决定游戏消费。经历“免费”浪潮洗礼后的网络游戏则是另一番面貌。在免费模式中，聊天、闲逛等内容完全免费，运营商针对“刷本”“爬塔”“竞技场”等核心内容以道具、英雄卡、符文宝石等形式专项收费，从付费的节点开始，游戏内容被划分成两段——过去和未来，而所有消费行为，都是着眼未来进行的。对要不要买入橙色英雄卡或是高强武器的考量，全部是基于未来游戏乐趣的预期进行的，与过去无关，与当下无关，任何消费行为，都演变成对未来的投资，是玩家为获得更好的游戏体验所作出的投资。

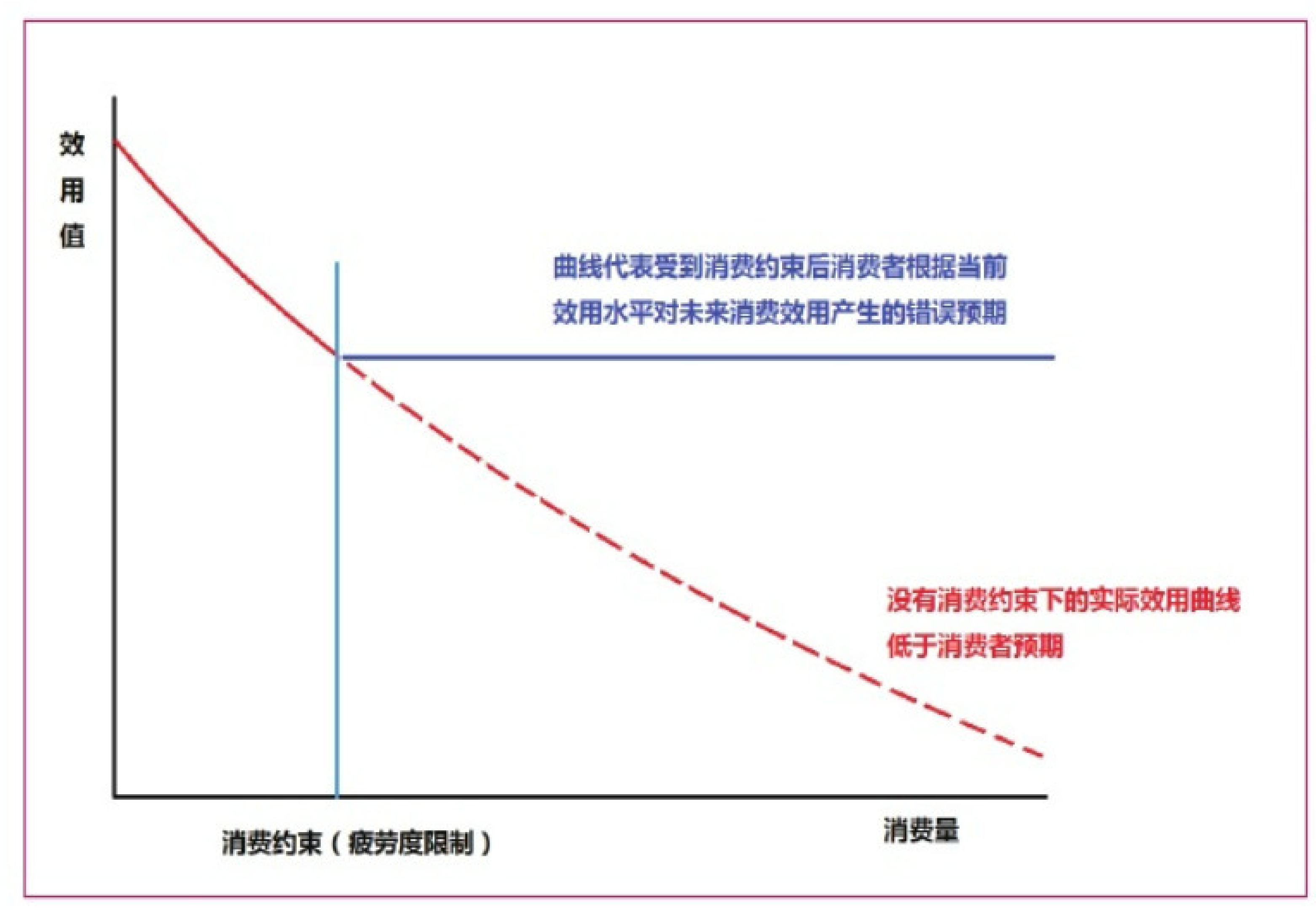
消费理念的转换又如何催生疲劳度设定呢？它便是“边际效用递减”，文绉绉的6个字用一句话来说明就是“有欲望才有需求”，具体到免费网游里就是要想方设法地刺激玩家的欲望，网的种种设计都受这一概念支配。玩家刚刚“领悟”一个新技能时欣喜异常，但久了之后，华丽的视觉特效在眼中沦落为一段单调的CG索然无味，开始觉得技能动画的释放时间无限漫长，恨不能点两下按键快速跳过……这就是一段典型的“边际效用递减”实例，厂商想要做的，就是尽力减缓这个“递减”过程。

在“月卡”网游中，对刷本感到枯燥的玩家会聚集在聊天频道漫无边际地侃大山，或是以“带新人”的方式寻找成就感。而在“免费”网游中，由于运营商的收益与刷本、爬塔等战斗形式绑定，游戏的内容也随之发生偏移，那些与战斗无关的内容渐渐被简化，与不断推陈出新、日新月异的PK模式形成鲜明对比。周边项目甚至沦落为原地点几下图标便可完成的鸡肋“每日任务”。游戏内容重心的悄然偏移，不可避免地造成原本分散的丰富游戏内容渐渐演化为集中在一起的游戏体验，虽然消费的冲动通过这一变动得到了强化，但那种“边际效用递减”滋生的懈怠、厌烦、消极情绪，在这一偏离之下也同样被放大了。讨论到这里，本文的主人公终于千呼万唤始出来，它便是疲劳度。

既然玩家重复地进行“刷本”动作会久而生厌，那么就使用一个机制让玩家不要“过度游戏”，从黄海彼岸流传过来的这一思想理念，迅速在各大“免费”网游中得到实践、拓展和再创新。形式各异的疲劳度设定有几个相同之处：进入或通关副本要消耗一定的疲劳数值，这个数值的上限通常是200，以每隔几分钟一点的速度缓慢恢复，或者在每天早晨6点恢复到上限，而一些高阶副本，如“爬塔”“每周活动”“挑战好友”等，亦规定了不同额度的疲劳度消耗。这样一来，玩家像孩童般被运营商牢牢约束起来，面对五彩斑斓的糖果山，只能抓取一把，剩下的时间里则只能望着波澜的糖果徒劳咽口水。疲劳度像保鲜膜一样阻止游戏在玩家尽情的宣泄中变质腐败，永远保持诱惑的气息。

面对玩家每天想多进行一会儿游戏的诉求，运营商在规则上进行变通，可以通过金钱购买少量的额外游戏次数。不过比起初始赠送的200疲劳度，每天购买的最长游戏时间往往小于初始值，且这些多余游戏时间代价不菲，足见游戏运营商在放松管制方面谨慎非常。

随着时代发展，在网游不断更新换代的背景下，受利益驱使的运营商为了吸引玩家持续地投入金钱进行消费，疲劳度原有的“保鲜膜”作用已然不够，还要给玩家更多刺激，更强刺激，同时，又不能



关于疲劳度的数学分析



疲劳度有各种不同的名称与形式

让种种限制把新手玩家直接吓跑。要让新手玩家“进到碗里来”，设计者需要让新手迅速体会到游戏的绝大部分乐趣，于是乎，游戏最精彩的内容不能藏在后期让高级玩家慢慢挖掘，但当精彩内容在游戏开始都放出来之后，接下来拿什么持续吸引玩家呢？运营商再次将目光聚焦在疲劳度之上，经过些许的数值修改，一张覆盖在游戏之上的“保鲜膜”便成为一棵“饥饿营销”的摇钱树。

要想在游戏内容不发生根本变化的同时持续吸引玩家，答案只有一个——进一步缩短玩家的游戏时间。虽然200点疲劳度没法做文章，但副本、任务的疲劳度消耗却可以改动，以手机游戏《全民斗三国》为例，在游戏初期进入一个副本的疲劳消耗仅为4，普通难度最后一个剧情的疲劳消耗为10，高级副本的消耗提升到20，任务之外的“爬塔”“兵临城下”等项目则为10到20不等。这种疲劳度递增的设计可以让新手玩家初次游戏时连续玩上6小时或更长时间，而当玩家的武将成长起来后，1个多小时便可以把疲劳度都消耗殆尽，游戏显得越来越“短小精干”。这种疲劳度消耗随副本难度递增的设定渐渐流行于手机游戏中，玩家越来越“饥饿”，再加上副本越来越难，花钱的动机也愈发强烈起来。

“饥饿营销”不单体现在游戏时间方面。随着养成类、卡牌收集类游戏风靡全国，角色成长速度也被人为限定。前期游戏角色等级飞速提升，新手教学任务提供大量实用道具，玩家沉浸在新技能、新角色频繁“Get”的快感中。然而一旦渡过新手期，角色的成长便陡然降速，任务点不再那么容易获得、武将三天升不上一级，想靠“勤能补拙”亦有“疲劳”所限不能实现，继续成长的途径就只剩下人民币消费和耐心等待了。“抽奖”“强化”虽然能实现短期逆袭，但长久观之，到底是一项亏本的买卖。玩家面临日渐趋缓的成长速度，抓耳挠腮，不停地在充值与忍耐之间抉择，在强力武将和鸡肋龙套间抉择，在时间的收获和物质的捷径间抉择，最终免不了点下充值按键。



“爬塔”等任务的疲劳度消耗往往比较高



“伪竞技”带动玩家消费




疲劳度设计成几分钟回复一点，考验玩家耐心

在这轮玩家与运营商关于耐心的对决中，玩家处处落于被动，急于寻找一个突破限制，尽情享受游戏乐趣的机会，当前环境下却“恰好”有这样的机会——创立小号。既然如今游戏的乐趣都集中在初期，那么创立小号的动机自然也会变得更强烈。然而创立小号就脱离了社交圈子，一旦开始与其他玩家比较进度、对比战斗力、炫耀高级武将，这种多账号同时发展的乐趣便大打折扣，可以说手机游戏的社交属性大大规避了传统网游中的小号林立情况。而手游运营商也不再像以前那样反对小号（小号会破坏端游经济系统），因为每一个小号都体现在统计数据的“注册用户”“活跃玩家”里。对运营商而言，一个玩家同时操控10个账号和10个账号由10名不同玩家操控没有太多实质区别，反而让运营数据更加好看。

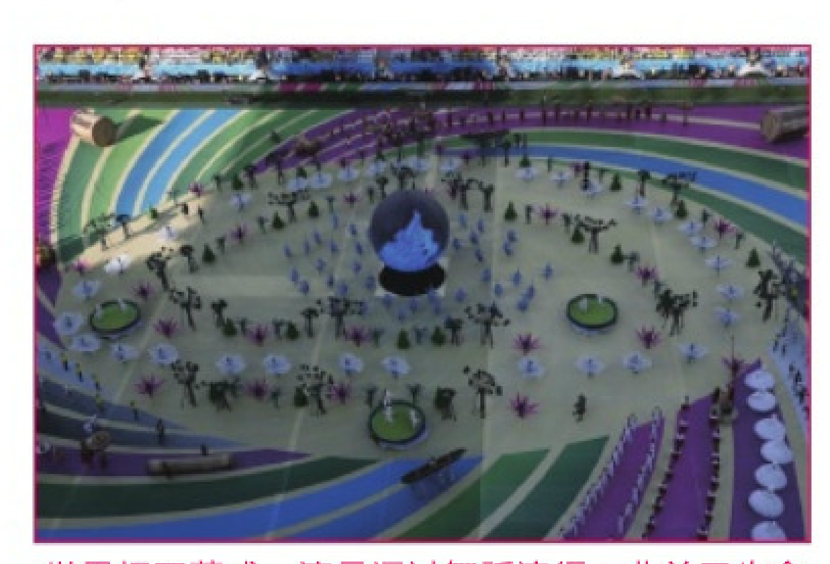
综上所述，从“月卡”到“免费”的运营理念改变，催生了游戏设计者及运营商对游戏内容的不同安排，玩家从多元的游戏体验渐渐被聚集到以“副本”为核心的少部分游戏内容之中，由此不可避免地产生了对游戏“砍怪”“练级”等内容的透支消费，为避免消费者日久生厌放弃游戏，疲劳度理念顺应而生。疲劳度的出现犹如“保鲜膜”，让游戏保持新鲜，但它的频繁使用长期地对消费者健康造成了伤害。“饥饿营销”为运营商带来丰厚短期回报时，却潜在造成了玩家“营养不良”。“饥饿”的游戏玩家开始注册小号，在新手和老玩家之间频繁转换，运营商从中获利。

小号从生堪称疲劳度设计下的终极形态，但它的缺点显而易见。这种方式刺破了疲劳度这层保鲜膜，游戏的无聊本质很快展现到玩家面前。玩家会很快对游戏内容心生厌烦，最终离去。可以说，最终的问题依然是道具收费这种模式导致了游戏开发不再注重持续的体验，而让游戏变成了只有光鲜外表的快餐。道具收费站在辉煌的舞台上那么久，是时候对它产生疑问了。

# 当人群走上街头，足球的转动开始了

■北京 一片海洋


距离开幕式还有3个月时的巴西圣保罗科林蒂安球场，该体育场在距开幕式还有一天时仍未完工


世界杯开幕式，演员通过舞蹈演绎一曲关于生命的篇章


洛佩兹疯狂跳跃，要知道穿高跟鞋做这么笔直的跳跃，对大腿肌肉的要求是非常高的

四年一次的世界杯，在盛夏的巴西如火如荼地召开。小广场的啤酒烤肉生活，也伴随世界杯的开幕式开始了。世界杯还没来的时候，大家很关心赛程的安排，想尽办法钻研应该怎么合理地熬夜。单位男同事们也为此发愁不已，万一看比赛迟到了咋办？好在领导表示非常理解，悄悄地告诉大家，这段时间可以悄悄迟到那么一会子。

谈起世界杯的意义，大家都会说这是一场有关足球的盛事，它的到来不仅会使举办国在政治上有新的外交格局，一定程度上推进基建和经济，并且可以藉此向全世界展示本国文化与理念……当然了，在我看来，世界杯最重大的意义在于一夜之间，可以让男性对着电子屏幕发出一声声嗷嗷怪叫，让本来拥有男人的女人此时仰天长叹，女人总是无法理解为何男人会如此狂热。

世界杯主题歌《我们是一家人》（We Are In）的演唱，将人们亢奋的心

情推到极点。歌曲的演唱者通过全球大约160家电视台，向球迷们传达巴西世界杯现场的热情和高亢。两位女歌手踩着绝对不低于7cm的高跟鞋在金色的花型舞台上又蹦又跳，着实让观众捏一把冷汗。那舞台离地怎么看也有一定高度，在上面蹦来蹦去也是需要勇气的。看到两个丰满健壮的女人踩着高跟鞋死命地抒发情感，那鞋跟真心结实，给力的没有断。当世界聚焦巴西的时候，当无数的摄像机对准了圣保罗，全世界的眼睛聚焦在球场时，热爱足球的巴西人尽情绽放。热情奔放的舞蹈演员伴随音乐，用肢体讲述出关于世界、关于生命、以及关于巴西文明的故事。

这是继1905年后，世界杯再一次回到巴西举行。巴西人民爱足球是举世闻名的，热带气候的巴西被誉为足球王国。进入巴西，随处可见有关足球的饰物，和建设得不一定很正规的足球场地，赤脚踢球也是孩子们习以为常的事情。巴西人民对足球的热爱从来不拘于形式，无论世界杯是否到来，他们都热爱足球。他们似乎不怎么关心场地的建设，开幕的形式，但对于足球本身的执着却是举世无双的。他们不会为世界强队输给弱旅而激动，但若有裁判作出不公正的判罚，却是他们不能接受的。对于公正的这种执着或许已流淌在巴西人的血液之中，或许这也是他们在离开幕式还有一天的时候，还要走上街头抗议经济政策的原因吧。

裁判对于足球的重要性由此可见一斑，无论是什么样的足球游戏，都必定会有裁判的身影。在大部分时间里裁判都不会成为主角，可一旦裁判成为主角时，大概就是有悲剧要发生的前奏。借世界杯之势，各游戏厂商纷纷拿出自己的资源推出游戏，下面就来看看各种不同的足球游戏吧。

## 卡牌手游不需要裁判

首先向大家介绍一款不能不说的游戏，由EA与日本工作室联合研发的《FIFA巴西世界杯2014》，它是官方正式授权的足球游戏，现支持iOS、Android、PS3、XBOX360平台。游戏基于2013年推出的《FIFA14》进行改进并继承了FIFA官方正版球员形象授权，收录了203支国家队阵容，包含7469名真实注册球员、12座巴西世界杯球场，将巴西世界杯的精彩注入游戏中。游戏针对主机端的用户开设“FIFA世界杯之路”“里约热内卢之路”“披挂上阵”和“资格赛的故事”模式。玩家可以宏观地把控整个赛程的游戏过程，配合现场解说，体验感还是不错的。

国内的移动端版本由神州泰岳发行，EA将移动端的FIFA游戏打造成一款卡牌养成类的手游，玩家可以精心打造自己的球队，对球队进行合理的规划，来冲击世界杯。手游画面质感自然没的说，打着国际的牌子怎么也不能在美术上丢了档


巴西开幕式当天，科林蒂安球场外巴西民众和警察打得火热

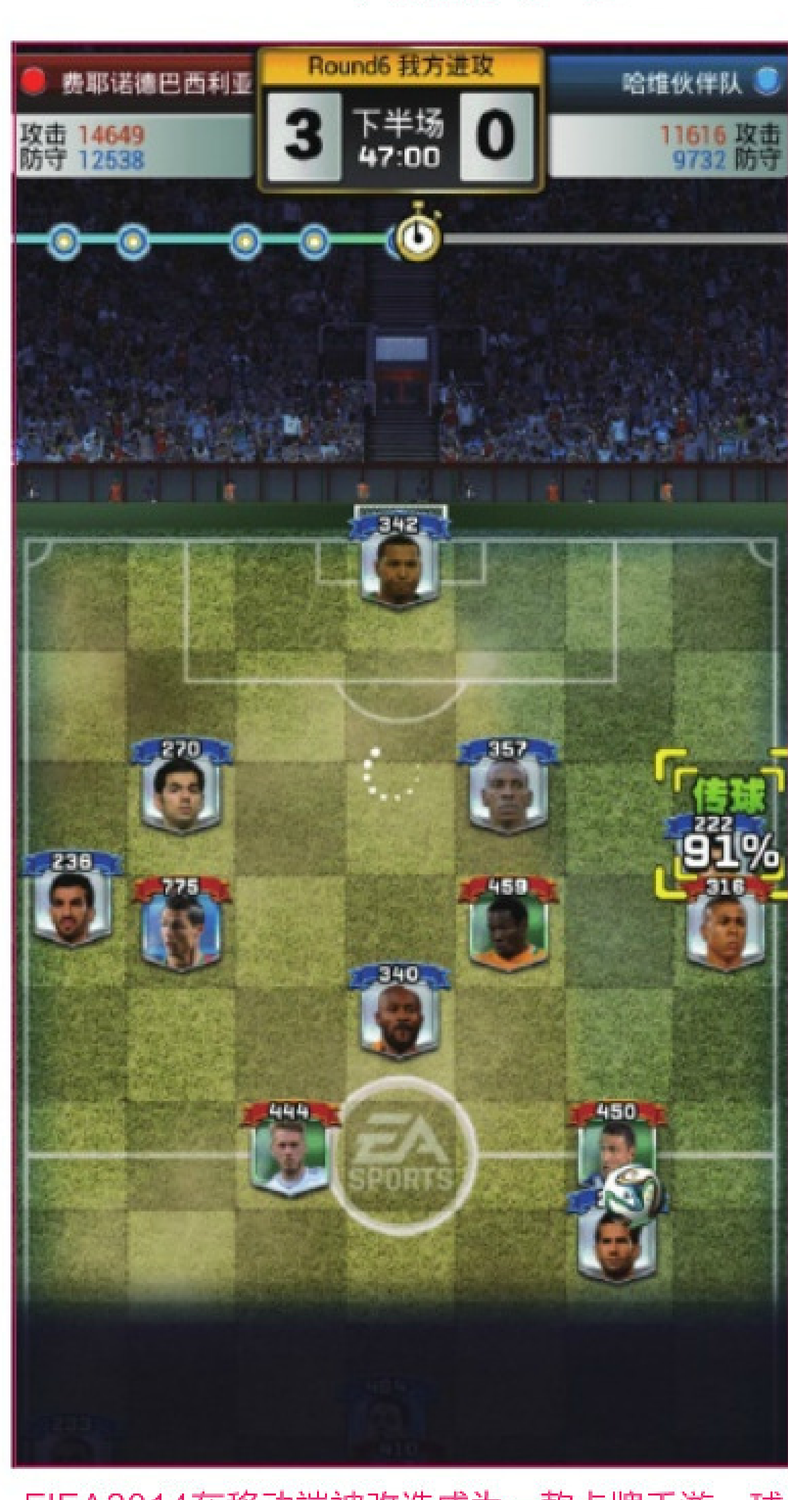


PES2014手游版抽卡采用踢球方式获得，看到一排足球在屏幕上滚动，貌似比直接点卡片抽卡有创意些


PES2014手游在踢球过程中不是卡牌直接对阵，不辱没“实况”之名



PES2014中裁判其实有戏份



FIFA2014在移动端被改造成为一款卡牌手游，球员形象都有官方授权


你们看到那个躲在一边的裁判了吗？



FIFA2014手游中加入模拟养成类的元素

次。游戏没有交友平台，就像是悄悄在告诉人们，只需看比赛就行了，其他事情不需要多管。另外，比赛过程无法随心所欲地指挥球场战况，只能靠虚拟的数字来进行对抗。数字总是最诚实的，在这样的游戏模式下，裁判果断被“淘汰出局”，哪怕在模拟的赛场界面上，也没有裁判的身影。在球场上奋力搏杀的激情，最终变成一堆数字的对决，公平是公平了，却失去了足球“无限可能”的那种乐趣。

## 实况乱斗就无视裁判

第二款要向大家推荐的游戏是《实况足球2014》，这款游戏由KONAMI开发，现支持iOS、Android、PC、PS3、XBOX360和PSP平台。游戏采用新引擎Fluidity研发，该引擎是小岛工作室出品的“FOX”引擎的一个修改版本。通过引擎的支持，玩家在球场上的体验感可圈可点。作为一款真实再现球场的游戏，怎么可以缺少世界杯的环节？游戏虽然没有得到官方正式授权，却丝毫不影响它在2014年追逐世界杯浪潮。玩家可以下载该作的世界挑战模式，在游戏中体验一把世界杯的精彩。

在手机平台上，KONAMI与网易联手推出手游版，中文名定为《实况俱乐部》。端游的优点在移动平台上得到了很好的移植，从传球效果来看，自娱自乐的精神在手游世界是非常主流的。不要问我这是不是一款卡牌游戏，就像在问《刀塔传奇》是不是卡牌一样，就算没有牌了，模式还是一样。不过这款手游的特别之处在于，虽然你不能控制，却有真实的比赛画面，总算不辱没“实况”之名。只不过在这类以数字为本质的比赛中，裁判依然是透明的存在。你连球员都不能控制，还指望控制裁判么？

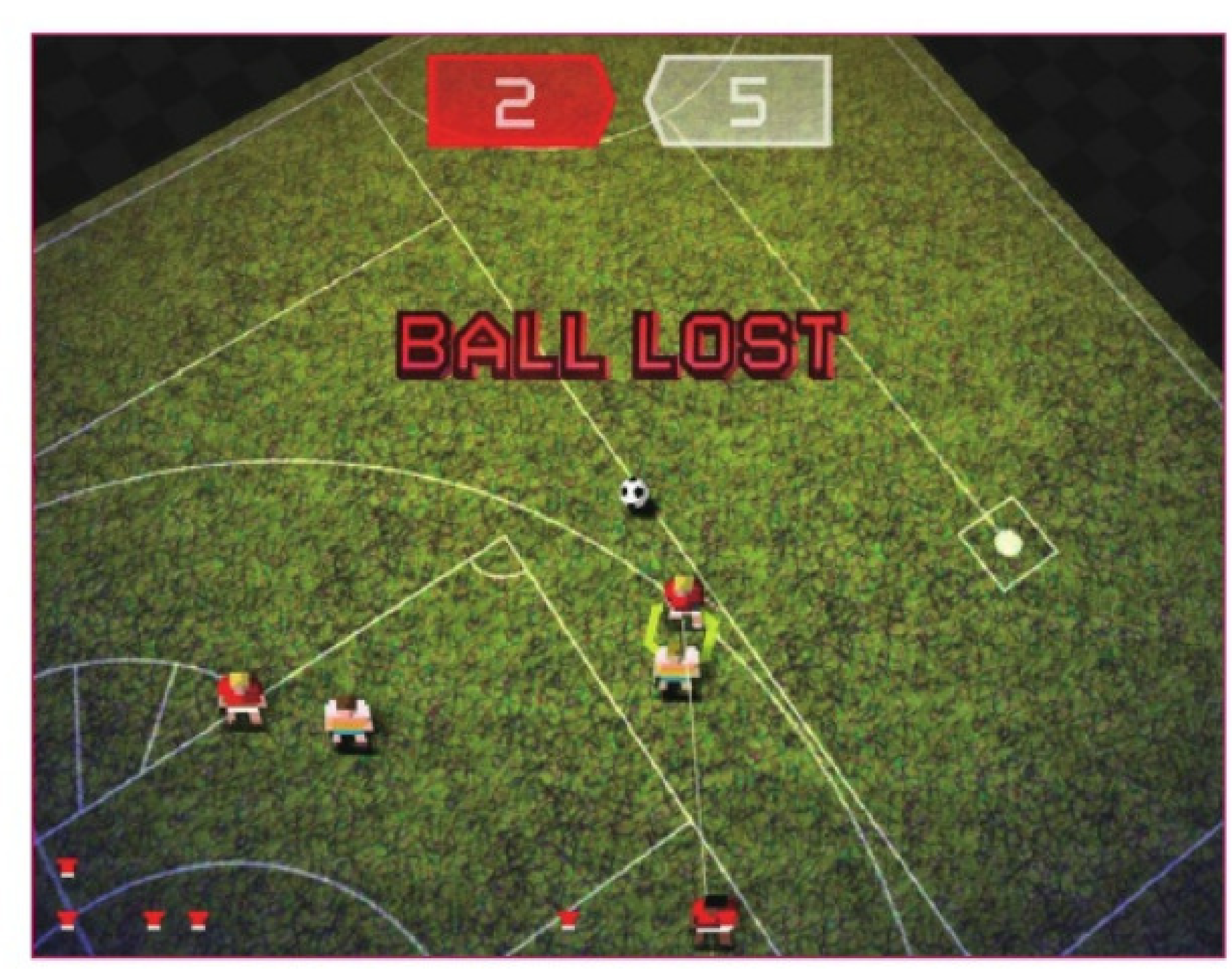
## 霸气外露一脚踢飞裁判

当裁判一次次在现实中成为焦点，却在游戏中蒸发不见时，终于有开发者设计出了以裁判为主角的游戏。这是一款在苹果商店售卖的手游《另类足球》（KindofSoccer）。游戏由ChristianSchnellmann研发，是一款非常有创意的作品。先不说操作手感，从情感的层面上来说，游戏在同类手游中还是非常有优势的。此游戏建议在世界杯当中，出现任何裁判误判、乱判的情况下使用。为什么这么说呢？因为在此游戏中，我们只有一个目标，那就是攻击裁判！好吧，这个游戏的制造者一定是为了让世界杯得以顺利经行而研发的，一定是为了维护各粉丝的心理健康而推出的。

刚进入游戏界面的时候，会觉得这是一款普通的足球游戏，但是、但是……想要踢足球的小伙伴们，你们是否发现没有球门？还有一点让人非常烦闷的是，裁判居然在比赛开始以后，还是那么名目张胆地站在球场上。没错，就是他了，那个站在球场中央的裁判，一球踢上去可以赢得一分。率先积满5分的玩家就会赢得比赛，并且解锁新的模式。在这个炎热的夏天，有什么特别虐心的事情，就用踢裁判来撒撒气吧。也许在这个只想进球的时段里，一款没有球门的游戏能够杀出足球游戏的重围。只是没有世界杯的环节，玩起来不够过瘾。

以上就是为大家介绍的几款游戏，此时此刻大家的心情一定随着如火如荼的赛事而跌宕起伏。众多球星的影子已经陪各位度过数个夜晚，不知道你们的“女盆友”或者老婆现在情绪是否还稳定，有没有从一只温顺的小喵瞬间变成一只寒毛倒竖的母老虎，到处搅扰着你们看比赛的心情。还有你们的上司，有没有一边说你们偷懒，一边却又自己偷偷看比赛。如果有，我只能表示非常同情。

同时，现在身在巴西的中国友人，你们可知道巴西这个地方不仅盛产足球明星，还盛产彩色宝石，是全球彩色宝石产量和质量的最高的国家之一。你们是不是象征性地要买一些礼物回来呢？不知此时的巴西民众是否还会和开幕式时一样，继续抗议世界杯。把一个体育馆围得水泄不通，导致你乘车去观看比赛，从旅店到比赛场地短短的路程却要耗费比平常3倍还多的时间。如果还是这样，国内的亲人只能为你遗憾，看这场世界杯实在太不容易了。现在最得意的一定是里约热内卢烤肉店的老板，会每天笑得合不拢嘴，大半年的零花钱在这笑声中到手了。当然了，我也非常怀疑大家是否还有时间玩游戏，玩游戏还要寻找WiFi信号，着实有些苦逼，所以唯有美酒与比赛不可辜负。P



裁判会在场上不停移动，传球的过程像是在打保龄球



如果足球击中得分道具，场地就会随着变颜色




# 科学与妄想夹缝中的2.5次元 动漫游戏里的智能终端

■上海 wildgun

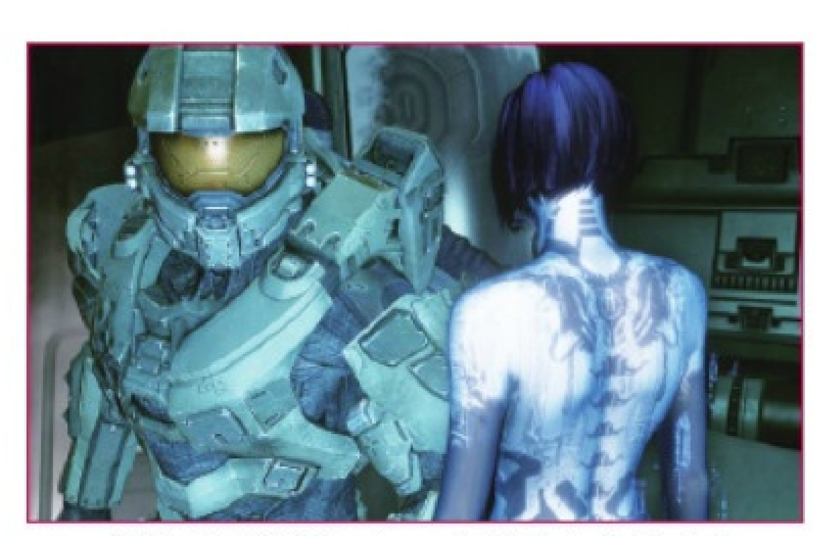
*是我，我是科学和天才的产物，一个端庄雅致的姑娘，六千年来苦难中生长出来的花朵。*

——《未来的夏娃》

## 妄想

说到二次元中的通讯工具，自然不能不提《命运石之门》这款前几年大热的作品。作品主要介绍了一群大学生在无意间发明出时间机器并实现了时间跳跃，却不可避免地陷入种种逻辑悖论，比如消去一个人的过去或是覆全人类的命运等等。手机作为本作中的关键道具，被发明出了被称为“Dmail”的功能，当把手机和微波炉控制器相连，在一定条件下可以实现向过去某人发送36字节的手机短信，从而实现了影响和改变过去的功能（比如发送彩票中奖信息，发送预警某些重大灾难的信息等等）。

当然这样的功能比较异想天开，就算欧核中心CERN的大型强子对撞机LHC真的撞出点什么来，估计一时半会儿也难以实现Dmail。不过作品中这项手机实验原本想做的是手机遥控启动并定时微波炉功能，因此名为“電話レンジ（仮）”。这个实现起来就很容易啦，这两年市面上已经逐渐有一些比如飞利浦公司的智能灯泡Hue，贝尔金公司的智能插座与开关WeMo等产品在逐渐向智能家居领域探索。前者可以通过手机遥控灯泡使其变换16000种颜色，当然也可以根据时间或结合一些第三方App进行更有趣的控制。例如根据GPS地理位置信息，当主人即将到家时开启灯泡，或是根据该地区当天的日落时间决定灯泡开启时间。贝尔金的WeMo则是一套电源插座和开关的“中间件”，在普通插座和家用电器插头之间加了一层可被遥控的转换插座，以此实现非智能家居的初步智能化。例如结合第三方


微软人工智能Cortana在游戏中有其原型



《命运石之门》中的强力微波炉



《机器人笔记》中的现实增强功能

温度传感器，当达到某一温度范围时开启或关闭空调，又或是根据湿度和空气质量来打开空气净化器的电源。

虽然这些装置目前还只是初步的智能家居探索，大多数只能管理到电源的通断。但随着苹果公司在WWDC2014开发者大会上与iOS8同时发布的智能家居开发组件Homekit，智能家居所能实现的功能将会越来越深入，各产品之间的结合也会越来越紧密。我相信真有厂商要做的话，不超过一年，市面上就会出现《命运石之门》中“電話レンジ（仮）”的遥控微波炉功能啦（但有没有实用价值还要另说）。至于Dmail的话，大家不妨可以自己试着探索一下。

## 现实

《机器人笔记》是《命运石之门》同系列同世界观下的新作品，延续了该系列“御宅族拯救世界”的理念，这次的妄想科学主题则变为巨大机器人与网络永生人工智能。与前作类似，本作中也有一个重要的智能移动设备：“平板电脑”。在游戏作品中设定的2019年，平板电脑的普及程度已经达到了人手一台的水平，而手机中的一些App也让人们的生活变得更为有趣，例如作品中资深宅女可奈开发的聊天助理程序。

其实我觉得这是可奈为了解闷而做给自己玩的语音聊天机器人。在现实中其实我们已经有了苹果公司随iPhone 4S一起发布的Siri，不过遗憾的是苹果似乎不希望人们将Siri当作具有真实人格的智慧存在，因此没有向这方面深化研究的意思。不过好在世界上还有微软！



智能家居现在还仅限于控制电源开关，不过图标已经可以定下来了


“画个女朋友陪我”这样的故事到未来也许就成为“做个女朋友陪我”

微软公司的智能语音助手Cortana将随Windows Phone8.1一起问世，据称中国将与英国一起，成为继美国本土之后最早可以运行Cortana的一批国家和地区。更令我兴奋的是，Cortana有其游戏角色原型存在——微软《光环》系列游戏中同名的女性人工智能，并且微软也表现出十分乐意将Cortana打造成拥有人格和个性化的智能语音助理。Cortana团队负责人Susan Hendrich甚至还希望人们多与Cortana闲聊，而非仅仅下达指令布置任务。这样一来Cortana就十分令人期待啦！又或许，将来日本宅厂在此基础上还能打造出更具个性的人工助理，比如想象一下雅马哈将Vocaloid语音技术结合人工智能打造出V家各个角色的聊天程序……

## 2.5次元

除了人工智能语音之外，《机器人笔记》里还有一项让人印象更深的App应用，那就是名为IRUO的现实增强软件。这个应用可以在屏幕上凭空塑造出一些虚拟的物体，甚至是虚拟形象！例如眼前明明是空无一人的房间，但只要举起平板，通过摄像头的图像捕捉以及运算，屏幕上就能出现一个弱气幼女，甚至还能以对话或轻触屏幕的方式与其交流！此外IRUO还有一项更为有趣的现实增强功能，就是能给人穿上虚拟服装。比如你把平板往眼前女生前一晃，就可以在屏幕里给她换上粉红猫耳女仆装或是其它你能想到的服装。此外，IRUO程序还能捕捉到画面中人物的现场情绪（或许是根据面部分析以及语音分析），并通过即时演算让屏幕中的虚拟猫耳与猫尾配合人物情绪进行摆动呢！

这项技术的原型其实已经存在好久，在游戏《初音ミク Project DIVA f》中已经能用PSV来实现与初音的合影。接下来的改进方向，我认为是更强大的移动处理器，使用双摄像头甚至更多摄像头以帮助进行场景3D分析；在家具角落贴上RFID标签、或是安装iBeacons基站以帮助程序更好地进行家庭内各大型物件的3D建模，从而实现虚拟人物更好的层次遮挡效果。

如此看来，我们这个时代的生活中已经出现了许多原本只在科幻类动漫游戏中才有的技术，而各种智能终端的应用将会模糊现实与虚拟的界限——我们将要拥有家庭智能家居平台、个性化的人工语音助理以及现实增强技术……尽管某些事件还不太可能发生在近未来，例如时间穿越、从抽屉里蹦出一个22世纪的猫型机器人或是公安9课的义体人，但另一些新奇的事物正满载着技术与人类长久以来的希望向我们快步走来。还要五年、甚至只要三年，或许我们就可以戴着谷歌眼镜，品尝忠诚可爱的机械女仆为我们用智能厨具精心烹饪的早餐，与她畅谈更遥远的未来图景……

这一个技术所营造出的理想乡！

《未来的夏娃》，19世纪法国作家利尔·亚当所著的智能机器人主题的中篇科幻小说，讲述爱迪生为安慰一位失恋的男子而送给他一个名为Android的女性智能机器人。谷歌公司的Android系统命名正来源于此。这本小说也被许多日本动漫游戏作品例如《攻壳机动队：Innocence》和《夏娃的时间》引用其中名句。



# 萌即正义
# 一个伪宅眼里的萌系手游

■浙江 木然

在文章的开头我要声明，本人并不宅。我不愿意文章最后才告诉大家我是个伪宅，这样读者一定会骂我没有融入群众是个骗子。不过本期编辑大人要我学会宅的思考方式，因为要让读者看到，宅眼里的萌系手游是个什么样子。于是在编辑大人威逼利诱之下，我整个人都开始变得萌·萌·哒！

说到萌，我就忍不住想起了前段时间玩的一款叫做《崩坏学院2》的手游，当初我被A站（AcFun弹幕视频站）的广告忽悠，第一眼就被人设给吸引住了——结合天然呆与御姐两种属性的崩坏娘简直处处戳中我的萌点，不能再喜欢了。游戏画风乍看像是出自某位日本画师之手，无论是原画还是实际内容都透着一股浓浓的日系风格，九头身妩媚、三头身卡哇伊，就冲这个美工，下了！

进到游戏一看，才发现这是一个美女打僵尸拯救世界的横版ACT游戏。没关系，我可是单币通“三国志”和“恐龙时代”的男人！但是敌人长得一个比一个萌是怎么个意思？这叫我怎么下得了手？算了不管了，直接掏出免费彩蛋抽到的RPG



人设好评、宅心涌动



AKB48围攻世界单曲榜，秒杀全场

（火箭筒）一阵乱轰，敌人瞬·间·爆·炸，轻松通关！

一路碾压到ACT5以后我才发现，即便从一个宅的角度看，《崩坏学院2》这种除了打怪就是打Boss，除了移动就是输出的游戏模式还是略显单薄，与之形成对比的是海量武器与换装系统，上至M4霰弹、AK47下到日本刀、开山斧、马桶吸……十八般兵器只多不少，还有学生、女仆、兔女郎等不同Cosplay的崩坏娘服装等你收集，简直是福利满满。令人大跌眼镜的是装备升级居然需要用到各种各样的“胖次”（内裤的日语音译），果然制作组的节操什么的早就掉光了，像我这种写作绅士读作Hentai的家伙当然要义正辞严地谴责然后默默地收集“胖次”啦！

也许有人要闪出来问“这种游戏有什么好玩的”，我只能告诉你，宅圈里有句很流行的话叫做“萌即正义”，还记得前段时间爆红的克里米亚检察长吗？普通大众对她的认识仅仅停留在“长得挺漂亮”，但是自从这位美女检察长进入宅圈后，她的萌点就被无限放大，各种各样与检察长大人有关的同人作品开始在圈内泛滥。不断蹿升的人气居然让一帮平时压根就不关心政治的宅跟着她一起支持克里米亚独立了。这就是二次元的力量，不在乎好坏对错，只有萌才是唯一真理。

在这种氛围下，A站和B站（两家皆为弹幕视频网站）的兄弟姐妹们自然对网站广告推荐深信不疑，正所谓“天下漫友是一家”，自家人怎么会互相伤害呢？所以像《崩坏学院2》这种萌系手游，如果放在其它手游网站上推广，估计还没听见个响儿就没了，但若在A站或B站出现，用户的转化率就能高得可怕，投宅所好，错不了！

和《崩坏学院2》类似的例子还有很多，日本某些只有静态图的宅系手游都能常年稳居应用榜前几，听说那边的钱甚至更好赚一些，只要跟宅圈流行元素（如AKB）搭上线，就能坐等数钱数到手抽筋了。前不久AKB新单曲依靠日本宅之力，以100万以上的销量击败各路大神，冲上全球单曲排行榜首位，向世界证明了AKB粉丝们强大的消费能力。

当然我的意思不是说宅普遍有钱，而是说这个群体舍得在自己喜欢的东西上花钱。以《崩坏学院2》为例，游戏进行到ACT7差不多就有点举步维艰的感觉了，如果不花钱砸蛋抽装备的话很难进行下去。真心喜欢这游戏的，起码要把它打通吧，一个字：买！另外换装系统真是相当丰富，为了让角色看起来漂亮些，收集狂肯定要全服装达成，再加上这作除了崩坏娘以外还加入了新角色“闪电芽衣”以照顾黑发控的品味，衣柜容量又增加一倍，一个字：买！最后我再提点无节操的建议：给角色加上碎衣系统并可以自定义内衣的颜色和花式。我相信已经有无数人跃跃欲试了，我还是在妹子们集火之前赶紧匿了吧。

没错，萌系手游就是被这种“Shut up and take my money”的精神所成就的，我称之为“粉丝经济”，它可以带动生产，促进消费，这可是利国利民的好事，所以不夸张地说，现在的ACG圈，萌才是第一生产力。什么小清新、逆流成河的悲伤……那些东西就让别人去烦恼吧，我管你是“基佬”“百合”还是“深井冰”，只要卖个萌，咱们就是好朋友。

不过话说回来，萌归萌，咱们还是要注意一下卖萌的方式。像什么“我不断地寻找，油腻的师姐在哪里”容易让人起一身鸡皮疙瘩，我个人是不推荐用这种太过直白的方法去推销广告的，羞耻度太高的话还会起反效果。因此我觉得很有必要跟大家举一个具有正面教育价值的例子，比如A站著名的“UP主”“Q老师”，其广告风格就是特别敷衍特别随便，每次都像是给仇人的商家打广告似的。出人意料的是，效果反而出奇的好。在此摘录一段Q老师为A站手游《萌江湖》做的广告。

飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳。AcFun首款手机游戏《萌江湖》——哎呀好好玩儿呀好好玩儿~

武侠题材背景＋日漫美术风格＋超爽PK玩法——哎呀好好玩儿呀好好玩儿~

比武抢银两、夺宝抢秘籍、大战竞技场、千人帮战——哎呀好好玩儿呀好好玩儿~

现在下载！还什么都不送！——哎呀好好玩儿呀好好玩儿~

主题鲜明，内容翔实，语气把握更是绝佳，这个萌系广告，我给10分。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 蓝白胖次 | 4-3 | 4-9 | 5-6 | 6-3 | |
| 圆点胖次 | 4-2 | 4-4 | 4-5 | 4-8 | 5-1 |
| | 5-5 | 5-7 | 6-2 | 6-4 | 6-8 |
| 纯白胖次 | 4-1 | 4-7 | 5-2 | 5-4 | 5-8 |
| | 6-1 | 6-5 | 6-7 | - | - |
| 小熊胖次 | 3-8 | 4-6 | 5-3 | 5-9 | 6-6 |
| 蕾丝胖次 | 6-9 | 7-6 | 8-3 | 8-9 | 9-6 |
| 绑带胖次 | 7-1 | 7-5 | 7-7 | 8-2 | 8-4 |
| | 8-8 | 9-1 | 9-5 | 9-7 | - |
| 花边胖次 | 7-2 | 7-4 | 7-8 | 8-1 | 8-5 |
| | 8-7 | 9-2 | 9-4 | 9-8 | - |
| 豹纹胖次 | 7-3 | 7-9 | 8-6 | 9-3 | - |
| T胖次 | 10-3 | 10-9 | - | - | - |
| C胖次 | 10-2 | 10-10 | - | - | - |

进化道具列表里好像混进了什么奇怪的东西




有流量的首页总会挂上些广告，挂什么呢？小伙伴们要思考



《崩坏学园2》游戏本质上就是个无双




自从盛大《百万亚瑟王》在宅向网站打广告成功之后，宅站就突然变成金矿了




# 偶像集团化与手游碎片化

■北京 Narcissus

6月10日，一款名为《LoveLive!校园偶像祭》的音乐节奏手游悄然登上中国区iOS平台，Android版本此后同步发行，游戏下载量最高达到App应用商店第2位。看到“LoveLive”这个词，关注偶像类动漫的同学一定马上能够反应过来。今年4月新番，同名动漫正在热播之中。本作这款手机游戏可能算得上是中国区第一款随动漫新番同步推出的手游了。




游戏中文版由盛大代理，盛大这是要摇身变成宅游大厂的节奏？




游戏中的卡牌绘制并不算精良

其实，这款手游在日本早已上线，游戏借动画第一季之势于2013年推出，它也是“LoveLive”这个虚拟学园偶像品牌的首部改编游戏。这是一款结合卡牌培养与音乐节奏玩法的手机游戏，由并不知名的开发商KLab开发。游戏的制作水准并不算高，无论是卡牌系统的设计还是节奏游戏系统的玩法都没有特别创新之处，甚至日式游戏特别看中的人物设计、服装设计等方面也只能算二线水平。不但卡牌数量与质量被前辈游戏如《偶像大师灰姑娘女孩》等比下去，连抽卡课金系统也设计得不够“狡猾”。在日本这个“品牌优而上掌机”的市场中，游戏首先推出在手机端也说明版权方原本并不对其抱有多少期待，只是无心插柳而已。

然而就是这样一款制作平平的游戏，在日本上线之后居然稳稳杀入App收入榜前10。依官方数据来看，游戏直到2013年9月注册人数才突破百万，也就是说，游戏在小半年时间里只有不到百万的用户人群，想想在日本与它同期位列排行

榜的游戏如《怪物弹珠》注册用户都在500万以上，两相对比可以发现，本作只依靠很少量的用户就冲击到收入榜的高位，而且靠的不是花招百出的抽卡课金。那么游戏成功的秘密只有一个——忠实的粉丝群。

事实上，在本作游戏推出时，“LoveLive”这个虚拟偶像品牌已经在日本取得不俗的人气，跃跃欲试的粉丝们正愁无处消费支持自己心中的偶像，游戏的推出完美地满足了粉丝掏钱的诉求，也许这便是这款二线手游成功的秘密所在。也无怪乎一些日本开发商要酸溜溜地表示“一款游戏拯救一家厂商”。“LoveLive”的开发商KLab原本陷入财政危机，但依靠这款游戏的开发成功地完成逆袭。

由于“LoveLive”在日本的成功，今年盛大相中了这款游戏并决定在中国区代理发行。自从代理了日式卡牌《扩散性百万亚瑟王》之后，盛大在手游领域迅猛地走向“宅腐之友”的定位。包括对“LoveLive”手游的推广渠道也都集中在诸如A站、B站、有妖气等二次元住民集中的地带。当年对“亚瑟王”的巨大推广投入其实是出钱试错，找出最有价值的用户转化平台，颇有燕昭王千金买骨之意。想现在盛大是绝不会再跑去地铁站做“LoveLive”这种题材的手游广告了。“LoveLive”在日本的成功原因之一就在于低成本运营。游戏几乎没有在运营渠道花一分钱，全靠粉丝之间的推广分享传播，所以游戏的每一分钱收入都是货真价实的收益。而盛大对“LoveLive”国服的运营策略也差不多。基本上除了宅圈之外，没多少人知道这款游戏，当然，以产业分析见长的游戏媒体除外。

在盛大宣布代理“LoveLive”的时候，有不少媒体报道过这款游戏。毕竟游戏在日本App榜上成绩很不错，自然是要拿来分析研究。在数据党眼里，这款游戏在中国上市之后的数据并不理想，下载量只有公测当日达到了比较高的位置（第2位），不到一周时间就已经跌出100名了，游戏在畅销榜上也是一路下滑，徘徊在30名到50名之间。如果光看这个排名成绩，“LoveLive”无疑是要被数据流分析师归入失败作品之列的：游戏连一周的TOP10都支持不住，可见“游戏不行”“运营不行”，再不济也要得出“中日玩家差异大，简单复制难成功”之类的结论。

然而要我看，这些数据说明不了什么。盛大在运营这款游戏时，本身成本就很低，游戏的推广定位很准确，没有铺天盖地的宣传。实际进入游戏的玩家也能发现，比起传统卡牌游戏在游戏中花样百出的抽卡活动，本作的开服活动用“简陋”形容也不过分，根本不像一款刚开服的游戏，倒像是半年没更新的老游戏了。连盛大标志性的“月卡”都没有在游戏中出售，整个课金系统没有任何优惠让利，俨然是一副“爱就买不买滚”的节奏。比起同期上线的《锁链战记》（同样由盛大代理）各种联动与优惠，本作简直让人怀疑是实习生在负责运营。

这样一款低成本运营的游戏能够在App商店取得30名左右的排名，我看已是很不错了。更何况“LoveLive”在国内其实并不算火。在几家视频网站的点击率统计都不算最高的，很有代表性的贴吧排名也在百名上下。比起通过广告投入与刷榜砸出来的虚高排名，“LoveLive”为代理商挣到的钱，至少每一分都是利润。

偶像集团化已成为当今二次元世界的主旋律。相信“LoveLive”之后会有更多同类题材的偶像手游被引入国内。比如已经在日本吸金无数的那两款《偶像大师》手游，AKB48那一大堆卡牌手游等等。然而“LoveLive”的故事告诉我们的并不是“偶像手游”将会大受欢迎，而是如何去运营一款粉丝向游戏。DeNA中国到时候要是以运营《NBA梦之队》的思路去运营《偶像大师灰姑娘女孩》的中文版，必定是亏本到死（注：“灰姑娘女孩”的日文版由DeNA日本运营）。偶像集团化的外表之下，实际上体现的是差异化的需求，有一个集团军的偶像，总能找到自己喜欢的对象，这与手游的情况是多么相似啊，大鸣大放的时代总会过去，如何去抓住玩家的心，将决定未来运营商的成败。P



在手游成功后游戏将推出PSV版，可以看到人物完全3D化，玩法也会有所不同



一眼就能看明白的音乐节奏游戏玩法



游戏的剧情模式全程语音，在手游中并不多见，但这就是粉丝的需求

## 头牌新闻

# 侠客聚首《新剑侠传奇》发布会召开

■本刊记者 Joker

2014年6月18日，《新剑侠传奇》名为“江湖寻剑，侠客聚首”主题发布会如期在北京嵩祝寺召开。

《新剑侠传奇》的制作人李兰云和游戏音乐制作人罗晓音在现场与玩家们讲述了创作过程中的苦与乐，“西山居三剑客”中另一位，因事没能到场的裘新也发来了视频对《新剑侠传奇》表达祝福。

现场首次播放的《新剑侠传奇》第二部宣传视频将气氛推向高潮。在视频里，不仅有光影效果进步明显的游戏场景展示，还第一次曝光了游戏的真实战斗影像。此外，宣一结尾在西湖上乘小船破雾而来，戴着斗笠的神秘侠客也在宣二中正式露脸，他的真实身份，还请大家到游戏中寻找答案。



李兰云（右）现场分享了游戏制作的苦乐

由北京卫视《最美和声》中黄绮珊门下热门学员陈波登场演唱的《新剑侠传奇》主题曲《一醉江湖》将现场气氛推向了第二个高潮。《一醉江湖》词曲作者分别是“西山居三剑客”中的李兰云和罗晓音，这也是二人在《天仙子》后十多年来首度再次于词曲上的合作。

百游副总裁，艾游总经理彭蛟斌在发布会上发言，表示游戏将采用全程联网，需要在网络环境下激活。随后正式宣布了游戏各版本包含内容及售价，其中实体平装版79元，精装版99元，豪华版299元，数字版50元，数字豪华版70元，实体版预售于6月19日启动。

## 晶合热点

### 苹果严打奖励性广告

苹果公司在很早以前就有相关规定“禁止以促进用户下载为目的的游戏内道具发放”（也就是下载奖励），但在实际APP审核过程中，这一条例并没有被严格落实，但情况从今年6月上旬出现了变化，开始有游戏因为含有下载奖励广告而未通过审核，同时通过Twitter等社交媒体的分享来恢复游戏内体力等设计也一并被否决。

自从WWDC 2014之后，苹果便开始频频整治App Store中的不良风气，刷榜、虚假评论、奖励性广告先后成为整治对象，站在用户的角度上来说，榜单原本就是市场对产品筛选之后的一种反馈，真实有效的榜单成绩对于App Store来说自然是非常重要的。而对于游戏开发商、发行商们来说，作为营销手段之一，奖励性广告在产品营销策略中占有重要地位，苹果这记重拳的分量或许要比想象得更重。

### 联众游戏将于6月30日赴港交所上市

据财华社资料显示，在线棋牌游戏开发商及运营商联众国际将于6月30日在港交所上市，股票代码为06899。联众将发行1.96亿股股份，其中1960万股股份于香港发售，另1.764亿股股份用于国际配售。发行价区间为每股3.7港元至4.8港元，每手1000股。取发行区间中位数每股4.25 港元，此次全球发售所得款项净额估计约为7.6亿港元。

联众此次募资将用作以下用途：约三成用于优化及扩大公司网络游戏组合及进一步改善公司的游戏开发引擎、数据分析系统及云技术基础设施；约二成用于购买游戏的知识产权及分销权限；约25%用于举办在线及线下综合棋牌游戏锦标赛以及增加其他广告与促销活动；约15%用于投资或收购专注移动游戏的独立游戏开发商；其余一成用于补充公司的营运资本及其他一般企业目的。联众上市预期筹集的7.6亿港元中，有25%将用于举办在线及线下棋牌游戏综合比赛及其他广告与促销活动，为第二大资金用途占比。

### 凯撒股份7.5亿收购酷牛 跨界进军游戏业

6月19日晚，凯撒股份（002425.SZ）发布重组预案，公司拟通过向特定对象发行股份和支付现金相结合的方式，购买由黄种溪等持有的酷牛互动合计100%股权，交易价格为7.5亿元，增值率约2700%。酷牛互动100%股权的交易价格为75,000万元，其中通过非公开发行股份支付的对价部分为45,000万元，采取现金支付的对价部分为30,000万元。本次交易完成后，酷牛互动将成为凯撒股份的全资子公司。

同时，公司拟以不低于9.15元/股的价格，向不超过10名符合条件的特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过25,000万元，不超过本次交易总额（本次交易对价75,000 万元+本次募集资金总额25,000万元）的25%，用于支付本次交易中的现金对价。

本次交易完成后，凯撒股份将由从事服装、服饰的设计、制造及销售企业转变为服装行业与网络游戏研发和运营并行的多元化上市公司。利用资本市场的大平台，酷牛互动拓展了融资渠道，提升了自身品牌知名度，为后续的快速发展提供支撑，也进一步确保上市公司股东利益的最大化。

## 头牌新闻

### 银川政府助力电竞，WCA重新起航

■本刊记者 Joker

史上最高个人单项奖金的“WCA世界电子竞技大赛”终于摘下神秘面纱。2014年6月24日下午，在北京人民大会堂召开的“WCA2014世界电子竞技大赛启航”恳谈会上，该赛事组委会CEO、原WCG首席执行官李秀琨宣布，全新创立的WCA世界电子竞技大赛将由他及团队领衔运营，并定于10月在银川市正式开赛。



网易游戏市场部总经理吴鑫鑫

300万元史上最高冠军个人单项奖金、2000万元总奖金的大手笔运作，令到场的80余家国内外媒体及玩家咂舌不已。银川市市长马力到会致辞，韩国驻华大使馆公使参赞兼文化院院长金辰坤等7名行业内资深专家学者进行了主旨演讲。

WCA世界电子竞技大赛（WorldCyberArena）是李秀琨团队继WCG停办之后，再度出山打造的一项全新的全球性电子竞技赛事。该项赛事由李秀琨携原有团队与银川市政府、银川圣地国际游戏投资有限公司共同运营，以“英雄的竞技场，玩家的寻梦地（Heros'arena player's dreamland）为口号，将PC游戏、手游、页游作为比赛项目，通过举办国际性电竞大赛、组织电竞选手培训、设立优秀选手个人工作室等，推动电竞赛事、电竞产业乃至新兴文化传媒产业的发展。P

## 晶合新作

### 《谁是大英雄》品鉴会：魔幻江湖 动感武侠

2014年6月5日，畅游在北京总部举行《谁是大英雄》核心媒体品鉴会，在本次品鉴会上，畅游宣布游戏于6月10日正式启动国服首次限量精英测试，玩家们进入官网通过预约，即有机会获得限量登陆资格。

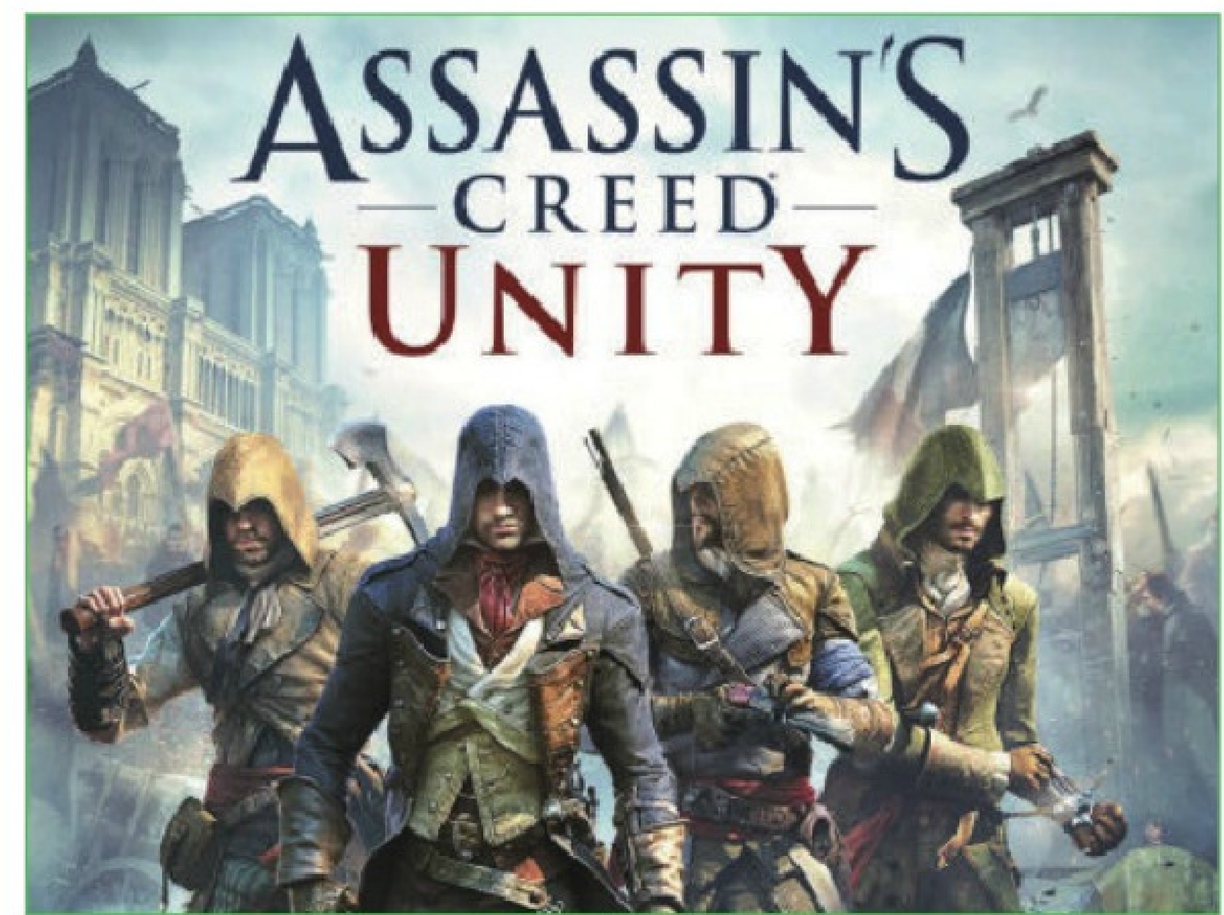
《谁是大英雄》是由国际知名研发商SmileGate使用Unity3D引擎开发的一款3D武侠手游大作。游戏融合了策略、动作、格斗游戏的元素，以“拳拳到肉”的狠武侠艺术带给玩家最真实的战斗体验。目前，游戏已有四大门派，260种炫酷武功，超过1000项任务以及数十万种英雄个性造型设定，并以十大创新玩法有机串联PVE与PVP模式。同时，游戏以精美的韩式画风展现出东方武侠神韵，为玩家们呈现出一个全景、立体的魔幻武侠世界。




### 《刺客信条：大革命》中文版11月上市

育碧官方宣布《刺客信条：大革命》中文版将于11月中旬与玩家见面，游戏将登陆PS4、Xbox One和PC三大平台。

官方表示此次的中文特典为精装艺术画集和断头台开瓶器。育碧表示中文版将符合日本CERO分级规范，这代表着国内玩家能够玩到的是一个“阉割”后的版本。




《刺客信条：大革命》故事时间地点设定在1789年法国大革命时期的巴黎，官方称这是《刺客信条》系列有史以来打造的最丰富且最为真实的城市。在巴黎的街道上，挨饿的市民们逐渐起义为自由与平等而战。在这充满暴力与混乱的年代里，一位名叫阿诺(Arno)的年轻人，在失去挚爱之后、选择了踏上危险的赎罪之路。阿诺的追查让他深深扯进这场决定国家未来的无情斗争当中，同时他也将逐步成长为一名真正的刺客大师。

声音

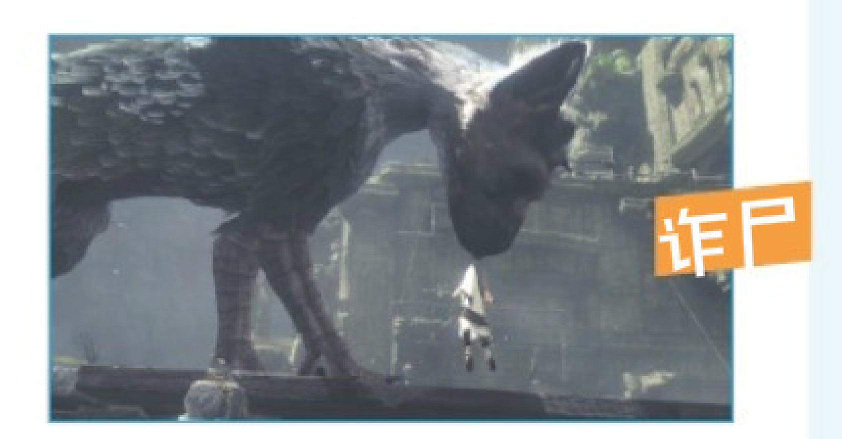
# 晶合通讯 GAME NEWS

业界 外媒 图鉴 观点 专栏


复活

## “‘荒野大镖客’现在是一个长期系列。”

Take-Two的CEO Strauss Zelnick在谈及公司的长期策略时提及自家的长期品牌时出人意料地提到了数年没有新作的该系列。


诈尸

## “《最后的守护者》绝对没有取消！”

针对IGN传出的“吃人大舅”已经取消的传闻，Scott Brohde和吉田修平在E3展前多次重申，本作仍然在“锐意开发中”。


变革

## “《CoD：先进战争》的多人模式会有显著不同。”

Sledgehammer Games确认新CoD中的动力装甲和各种高科技配件都将出现在多人模式中，但他们也将保证这些玩具的平衡性。



## “我敢肯定的说我看到了《半衰期3》和《求生之路3》，不过我想大家应该都猜得到。”

CS的创造者Minh "Gooseman" Le在一次视频采访中确定地说自己看到了Valve这两款万众期待巨作的设定图，不过他当然不会透露细节，否则一定会被Valve追上门查水表的。不过我们至少可以再说一次那个用烂了的老梗：Half Life 3 CONFIRMED！



## “《战地4》发售期遇到的种种问题对我们以及DICE的开发团队来说是不可接受的。”

EA的CEO Andrew Wilson在对Eurogamer谈及《战地4》时说，DICE在开发阶段忽视了相当多的细节，导致了本作在发售初期的种种问题。不过他否认本作是赶工作品的说法，表示Visceral和DICE在《强硬路线》上有3年的充分时间来开发，将会尽量避免重蹈覆辙。



《异形：隔离》的首席设计师Gary Napper称，本作的关卡结构带有《恶魔城》和《银河战士》的风范，会有很多的重复探索要素。



任天堂北美总裁雷吉再次对“Wii U处于困境”的言论评论称，他认为Wii U如今的软件阵容能够带动硬件的销售。




## Rockstar正式宣布《横行霸道Ⅴ》登陆次世代主机和PC。

Rockstar在E3 2014索尼发布会上确认，《横行霸道Ⅴ》将于今年秋季登陆PS4、Xbox One及PC平台。次世代版GTA5将获得相当彻底的图像升级待遇，可视距离、植被、城市景观密度等都将有显著提升。本作PS3和Xbox 360版是史上销量最高的电子游戏之一，也是营收最高的娱乐产品。




## 索尼宣布《最后生还者》PS4复刻同捆版。

这款PS3末代巨作将于7月29日以高清面貌登陆PS4，索尼将提供同捆版本，本体售价也从原定的60美元下调至50美元。




## PS4在北美连续第五个月力压Xbox One登顶。

5月NPD数据显示PS4再次以巨大优势排名北美销量第一，《看门狗》夺得软件销量冠军，《马里奥赛车8》紧随其后。




## Bethesda公布新《毁灭战士》，QuakeCon见分晓。

E3期间B社公开了一段预热性质的预告片，更多情报将于7月的QuakeCon上公开，新《德军总部》已附赠本作多人模式Beta资格。




## 微软公布Xbox One独占《光环：士官长合集》，包含《光环》正传1-4代。

本作将包含《光环》初代周年纪念版、全新重制的《光环2》以及《光环3》《光环4》，全部以1080p和60fps呈现，多人模式将包含4作的全部模式和超过100张游戏地图，还将包含雷德利·斯科特监制的真人系列剧《夜幕》以及于12月开始的《光环5》Beta测试资格。




## 游戏收集吉尼斯世界纪录保持者将自己超过1万3千款游戏收藏公开拍卖。

拥有全球最大最完整的电子游戏收藏的美国人Michael Thommason于6月初将自己所拥有的超过13000款游戏以及吉尼斯世界纪录认证公开拍卖，最后以超过75万美元的价格成交，而他后来表示他过去也曾多次卖出自己的收藏，未来想重新收集也不是问题。



Tim Schafer将与索尼合作，将他的经典Cult作《异界狂想曲》（Grim Fandango）高清复刻，首先登陆PS4。




微软正式发布Xbox One手柄PC驱动，这款相比X360手柄进行了数百项改进的新一代手柄将成为PC玩家的次世代标配。

Do higher frame-rates always mean better gameplay?
Eurogamer.net 2014.6.1

自由与束缚之选

# 帧率之战

Eurogamer的Digital Foundry技术宅们探讨帧率之谜，锁定30帧？或是放任自由？


EUROGAMER.net

Do higher frame-rates always mean better gameplay?

帧率之争在本世代因为PS4和Xbox One的机能突然间变得火热起来

帧率对游戏玩家来说是个永恒的话题。“不论是30帧，还是60帧，对赛车游戏来说最重要的是保持锁定。”《驾驶俱乐部》的游戏总监Paul Rustchynsky说。

原因很简单，锁定的帧率能提供更稳固和一致的操作反馈，不过在次世代主机上，我们见到了一些采用完全不锁帧方式运行的游戏。逻辑上说，更多的每秒帧数意味着更流畅的游戏体验，但现实可不是这样的。所以，不论何种平台，游戏究竟应该运行在尽可能高的帧数上，还是采取锁定帧率以获得稳定的操作体验呢？

在《杀戮地带：暗影低垂》中，Guerrilla选择了不锁定帧数的解决方案以求得尽可能快的操控响应体验，但这种设计因为垂直同步的存在而出现了问题，由于垂直同步将游戏画面的刷新速度限定在了显示设备的刷新率上，大量生成时间在16ms和33ms之间跳跃的帧产生了明显的画面顿卡和操控不一致问题。因此Guerrilla在后续的补丁中加入了一个将帧率锁定在30帧的设置。

不过在《古墓丽影：终极版》中，PS4版采取的是不锁帧并且启用垂直同步的做法，而Xbox One版锁定在了30帧，在这里，我们更倾向于PS4版的做法。原因呢？PS4版的平均帧数达到了50以上，有相当一部分的场景是稳定在60帧的，也就是说有更多的帧是以16ms而不是33ms的速率生成的，这和《杀戮地带：暗影低垂》恰恰相反。

还有一种做法是不锁定帧率，但关闭垂直同步，最典型的便是《泰坦降临》，和《杀戮地带：暗影低垂》一样，追求的是更低延迟的操控，关闭垂直同步让新生成的帧可以立刻传输到屏幕上，即便屏幕仍然处在刷新过程中，但这样会产生明显的屏幕撕裂现象，对画面质量的影响非常严重。

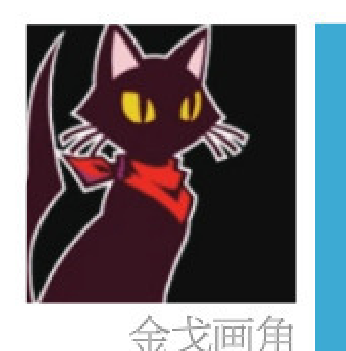
而Xbox 360版的《泰坦降临》使用了两种可选的显示模式：不锁定无垂直同步模式与锁定30帧模式，让玩家在图像质量与操控响应之间做出选择。

而在PC领域要复杂得多，繁杂不同的硬件配置让开发者无法做针对性的优化，对玩家来说，如果自己的配置无法满足某一个游戏稳定帧率的要求，锁定30帧这种做法是否可行呢？

不幸的是，在PC平台上，并没有多少游戏使用了帧数限制功能，因此Radeon Pro或者Nvidia Inspector等工具就是不可或缺的，G-Sync和自适应垂直同步等PC独有的技术在未来也是在帧率这一方面提高PC游戏图像质量与体验的工具。而对于主机游戏玩家来说，选择权并不在他们手里，但至少已经有开发商给予了选择锁帧或不锁帧的自由，这或多或少也是一种办法吧。P



《古墓丽影：终极版》在两个平台上截然不同的帧率设置是引出这个讨论的主因



金戈画角

And then there were none

上下铺的兄弟们，你们好吗？

# 无人生还

我期待的，是某个时候，能再与我的室友们，回到那个狭窄昏暗的寝室快乐地联机。

《无人生还》是阿加莎笔下波洛和马普尔小姐系列以外的作品中最耀眼的一个，这本侦探小说讲述的是一个孤岛团灭的故事，对后世的各项艺术发展有着深远影响，无数的改编作品横跨小说、话剧、电影、游戏等各个领域，令人叹为观止。

不过每每看到这个题目，我想起的，总是和朋友们在“共斗”或者其他协作对抗类游戏中那一次次团灭。

在大学寝室，如果不是一屋子学霸，那么男生之间加深感情最简单高效的方式，肯定是一起玩游戏（可别跟我说什么捡肥皂）。

还记得三年前，在寝室住的第一天，屋子里弥漫着沉闷的气息。6个人都是第一次过集体生活，不习惯在所难免，加上学校大一不允许带电脑，那种无所事事的无聊程度可想而知。

躺在床上的我拿出早已准备好的PSP玩起了游戏，没过多久，室友小胖子便凑了过来看热闹，当发现我玩的游戏是他也玩过的《伊苏6》时，我们的话匣子一下子就打开了，讨论着这个游戏的方方面面。没过多久，我的上铺也被PSP吸引了下来。然后在那第一个周末，我带着他们两个和隔壁同省的哥们去了磨子桥的百脑汇买了3台PSP，横跨4年的联机之旅就这样开始了……

我和室友联机最多的游戏毫无疑问是《怪物猎人P3》，从最初的狗龙、土砂龙，到分不清头和屁股的毒怪龙，呆萌的恐暴龙，再到最后的煌黑龙、崩龙、霸龙，我们一起杀过的龙尸体可绕地球N圈。几百小时的共斗也让我们之间变得越来越默契，人人都刷出全部神装，也都成了全种类武器专家。不过漫长的刷刷刷之旅必然伴随着无数次全员“力尽倒下”，也就是灭团。在围殴长得如同花刀鱿鱼卷一样的崩龙时，崩龙那滋水枪一样几乎贯穿全地图的水柱攻击至今让我记忆犹新，我们无数次全员死在那水柱的一条线上，颇具喜感，团灭之后互相的埋怨与吐槽也成了那段快乐时光的印记，至今仍在我耳畔久久回荡。

大二时电脑终于解禁，寝室里的PSP纷纷被打入冷宫。虽然设备换了，但是联机的习惯没有变，只不过项目变成了《求生之路2》。

我们喜欢在晚上关了寝室的灯再开始打僵尸，为了刷STEAM上的成就，我们一次又一次地尝试用液化气罐炸死Witch，或者当队友被Tank撂倒时跑到Tank背后用消防斧以及电锯爆菊。当时我们的耳机性能各异，每个人站的位置也不同，在L4D2里得到的信息反馈自然各不相同。如果你那时路过我们的寝室，会经常突然听到一些激动的叫声：“小心小心，我听到胖子（Boomer）的声音了！”“Witch在附近，我听到哭声了。”“道长小心身后，Hunter来了！”。L4D2里的很多战役氛围非常棒，比如《黑色狂欢夜》，在这个战役的最后一幕，四个人在演唱会装饰体育场里点燃焰火，播放震耳欲聋的摇滚乐，然后从容地面对如潮水般飞奔而来的各种僵尸，别提多带劲儿了。虽然我们有时会再点燃烟火的时候不小心烧死队友，有时也会一起站在塔楼上被tank一网打尽，甚至经常在即将登上救援直升机的最后瞬间被僵尸拉下来，但是那种在黑暗的寝室里大呼小叫，一次又一次尝试的经历，如今已经成为了大学生活里最宝贵的一笔记忆。

大三时，在“大软”作者hjpotter的引诱（好吧，其实是我自己想玩）下，我跳入了《DOTA 2》的大坑，成为了一名“刀狗”。在这之前的一段时间里，我和室友们已经对L4D2感到厌倦，两个室友热衷于我不喜欢的LOL，还有一个甚至在玩“地下城”，我们一起游戏的次数变得越来越少。《DOTA 2》又把我们拉到了一起，他们之前有DOTA基础，即使我是个新手，也很快也练熟了几个英雄，于是我们开始了愉快的开黑之旅。寝室的教育网线路特殊，加上成都离东南亚较近，我们便常年征战东南亚服务器，学习了不少东南亚骂人话，虽然开黑胜率较高，但也碰到过不少对面配合更娴熟，把我们吊打的情形，这种时候，我们三个宁可不要命了，也要打死对面浪得飞起的大哥，强行3换1，当然，最终结果就是我们团战全灭，无人生还了……

如今，我和室友们天各一方，各自在外实习，很难再一起联机游戏，自己打路人局的时候也很难找到和室友开黑那种快乐。

当你看到这篇文章的时候，或许TI4已经结束，我不知道今年中国队伍战绩如何，我也并不太关心，我期待的，是某个时候，能再与我的室友们，回到那个狭窄昏暗的寝室快乐地联机。

而我写完这篇文章时，索尼刚刚宣布6月底停止PSP在日本地区的出货。我打开柜子找到那个落满灰尘的掌机，打开MHP3，回到我的结云村浴场里，即使离线，那里，也有和存档一起固化的我的室友们……P



digmouse
睡不着，醒不了，好想死

但不管怎么样，我买了台Wii U

# 任地狱矛盾

任天堂的危机给了我们完美的理由，来将这种矛盾呈现和表达出来：我们希望它活着，以及死去。

任天堂今年即将迎来125周年纪念，不过众所周知，这家百年老店今年的财报并不理想，2.29亿美元的亏损和仅仅出货270万台的Wii U都让岩田聪睡不着觉，都气出胆管肿瘤来了。相比之下，PS4在半年的时间里卖出了700万台，Xbox One也卖出了500万。

一般这个时候，搞得像行为艺术一样的“键盘分析师”们就雨后春笋一般冒出来了，主题一般就一句话：“如何救任天堂”，观点则是五花八门，大多数还是听了几年的老一套：任天堂应该放弃硬件；任天堂应该出手机版网游版马里奥；任天堂应该继续压榨现有品牌；任天堂应该转向新品牌；任天堂应该挖掘新人才；任天堂应该让宫本茂继续设计游戏；任天堂应该放弃傻缺的Wii U平板（虽然我个人同意这一条）；任天堂应该开发更有趣的硬件和周边……

对任天堂这家奇异的公司来说，这好像是一种循环，每隔几年它都会栽上一回被人唱衰然后触底反弹，上一次就是3DS，发布之初低迷的表现被人早早定性为失败之作，最后要降价销售才开始了一轮狂飙；Wii发售之前，任天堂的股价与利润正因为NGC史无前例的低迷处在历史最低点，这让任天堂的每次决定都伴随着怀疑和唱衰，因为经过了这么多，玩家和分析师们已经不再信任它的决策能力，每隔几年，“任天堂已死”的调调就会再冒出来一回，不论是玩家还是业界人士，都拿唱衰任天堂作为一种谈资。

问题在于：为什么我们会对任天堂搞这种特殊待遇？为什么我们总是想提前为任天堂点个蜡烛，顺带键盘分析一番“如何解决任天堂的问题”？

我觉得一个原因是，游戏这个行当和技术是紧密关联的，而就当下的情况来看，游戏产业相关技术的商业层面与文化层面已经变成了密不可分的一个整体，相比之下，小说和电影的文化影响力更多地来源于作家、导演或者演员，而不是拥有版权的公司。而到了技术层面，商业表现与文化成功缺一不可，甚至可以说，商业成功的意义远远大于外在表象，唯一的例外大概是迪斯尼？

任天堂大概也就是这种例外，这不是一家普通的开发公司或者技术公司，要知道，这是一家独力从1983年游戏产业大崩溃中挽救了整个北美和欧洲的主机游戏产业的公司，让游戏重新成为孩子的玩物，成为一种无害的乐趣，任天堂明亮和纯粹的人物形象把游戏从雅达利时代粗制滥造的劣等品阶层中挽救了出来。

但几十年过去之后，在FC和SFC熏陶下长大的一代人已经不能再用儿时的眼光来评判，在玩着高清主机成长起来的新一代眼里，任天堂实则是一个守旧、食古不化的形象。

一方面，任天堂仍然是进入游戏世界最好的跳板，它的角色、硬件以及前二者承载的历史与回忆是取之不尽、用之不竭的财富。我们这个年龄，或者是比年纪更大，经历的任天堂游戏更完整（例如我本人没有玩过SFC）的老玩家，会希望任天堂永远存在下去，哪怕只是为了让我们能抵挡老去的痛楚。

但另一方面，成长的烦恼与不羁会让人时不时地想尽早摆脱童年的回忆，离开马里奥，忘却林克。可谁又能说Booker DeWitt、Joel或者Shepard就能补完一个少年的记忆和经历呢？

任天堂的危机给了我们完美的理由，来将这种矛盾呈现和表达出来，作为童年的象征，会有人潜意识里希望它尽早走入历史，让我们能跨过这一章，而另一方面，我们也希望它能永远存在下去，让它成为我们在现实社会的压力中温暖自己的港湾。

我们希望它活着，以及死去。



拥抱高清世代的《塞尔达传说》，也代表着一个新时代的任天堂。

罗萨

屎壳郎才尽，再也写不出好文章啦！

世界杯就是男人四年一次的大姨妈

# 球事儿、球人儿

当我停下来写作的时候，我突然怀念起那个10平米的宿舍，那里埋葬着我的青春、我的友谊、还有我讲不完的故事。

2003年8月，我怀揣着可以从地质工程转成计算机科学与技术专业的梦想，比其他学生要早那么一点儿来到西安。对于一个很喜欢电子游戏又傻不啦叽的孩子而言，选择计算机专业读书自然是一件顺理成章的事儿。但天下不如意事，十之八九。虽然早来了一阵儿，但转专业的事儿完全不靠谱。我也只好无奈来到了长安大学渭水校区地测学院报道，开始了我的大学之旅。

那一年渭水校区新建，从我宿舍的阳台向外望去，除了近在咫尺的汽车试验场，就是一片广袤无垠的玉米地，每当秋风拂过，娇嫩的玉米叶随风颤抖的时候，我都会幻想着里面正在发生着令人激动的故事。而当我还在意淫的时候，这所工科院校里那些发育比较成熟的男子已经开始了无情的捕猎，最终的结果就是一个身高和体宽相等的女孩都可以在广场上无情地给俊朗小伙一个耳光。看到这一幕之后，我默默握紧了五姑娘，决定把精力奉献在泡妞以外的另一项运动上：足球。

那时候的我篮球打得还行，足球则是十窍通了九窍，只是一窍不通。但好在我速度不错，体能惊人，中午撸一管还能踢一下午球，所以在班队里混了个前锋，系队里混了个边前卫，每天在操场上挥洒汗水可谓是不亦乐乎。这么一混就是大半年，摸懂了学校脉搏的我们在下学期纷纷搬来了电脑、PS2和各种娱乐工具，属于球儿的日子，才真正来临。

2004年恰逢欧洲杯，作为为数不多的拥有电脑又能偷电的宿舍，6202成为了地质工程专业足球爱好者的聚集地，许多个夜晚，这里都混杂着天南地北的汗脚味还有各具特色的脏话，直到我们偷电的那个线被宿管发现，这段美好的小时光才成为了一段历史。但踢球、看球让许多喜欢足球的男生聚集到了一起。这其中还有几个《实况足球》的爱好者，我、旋子、谷哥还有纬纬。

我在上大学之前是一个坚定的《实况足球》反对者，因为当时的游戏房只要你一进去，十台机器得有八台机器在玩这个游戏，十个人得有七个人在用巴西队，还把卡洛斯从左边后卫调整成前锋，每次看到这个情景都会让我感到很无奈，仿佛在这些人眼里，PS2就是《实况足球》，《实况足球》就是PS2，作为非常有个性的罗主任自然不能与其同流合污，很自然地开始摒弃这款游戏。

但这一切在上了大学之后开始转变，我也开始成为了“实况”爱好者，而我的游戏操作风格和球场上非常一致，作风狂野，不怕吃牌，射门随机性强，感觉有了就是一脚。因为神经刀的特质和我国人民的保守思想，在我们那个实况小圈子里，我一向是被低估的那一个，但我常常把一些所谓的高手虐掉也是不争的事实。

旋子是新疆人，系队里的绝对主力，对朋友忠诚讲义气，是我的铁哥们。此君的“实况”水平在四人众里最臭，但其作为旁观者，往往有着超乎常人的大局观，只是手柄一到他手里就不知道怎么踢了，最牛X的一次是我和旋子一伙2v2对抗谷哥和玮玮，踢了好几分钟，他才知道我们选择的是国米，旋子一样的队友足以成为友坑的代名词。

谷哥是我们系队的核心球员，司职前腰，以卡卡为偶像，速度、技巧与力量兼备。经常过了中圈就射门，在班与班的对抗中，此举时常奏效。因为门将位置多是老眼昏花之辈，偶尔被偷鸡也再所难免。此君在实况中可谓是遛狗流鼻祖，经常把球传到门里。我和谷哥的甜蜜终止于一场系队真实对抗赛。当时已经沦落为右后卫的我在后场大声呼喊他分球，此君恼羞成怒竟然问候起我的老母。这个蹭我饭卡、混我电脑、玩我游戏的湖南佬从此没脸再踏入我的宿舍，大家以后也就是礼貌上过得去罢了。

纬纬是地工队死敌测绘队的主力边锋，这个山西人长了一张欠揍的嘴，在球场上犹若刘建宏、朱广沪、段暄合体，胡说乱说瞎说，但从不带脏字。在“实况”的世界里，他也不改现实本色，赢了他会鄙视你，输了他也会鄙视你，就在比赛当中，他还是在鄙视你。尽管纬纬是那么的贱，甚至发出过“看不惯我你揍我”的无理请求，但我们关系一直处得还算不错，直到毕业。

现在是2014年，10年已经过去了。

旋子的地理位置是乌鲁木齐，在国土资源局过着安逸又不安逸的小日子，偶尔与我联系；谷哥的地理位置是长沙，本科毕业之后听说他考了研究生，后来进了设计院，几年前的时候还能看到他访问我的QQ空间；纬纬的地理位置是在运城，在大连读研的时候能和我QQ聊会天，回到家乡的银行工作后从此再无音讯。至于我，我在沈阳的夜晚一个人看着世界杯，当我停下来写作的时候，我突然怀念起那个10平米的宿舍，那里埋葬着我的青春、我的友谊、还有我讲不完的故事。P

# 字节流动的宇宙
# 数字发行黑与白

■北京 digmouse




“对游戏开发来说，使用NES（红白机）卡带的那个时代是最糟糕的。风险实在太大了，你的所有老本都要换成硅晶片，存在不知道什么地方的仓库里，这让你只能尽量选择保守，从游戏的主题到版权再到美术方向，无所不包。现在呢，一切反了过来，我们可以把游戏直接放上Steam，让全球的人玩到，根据需求快速地做出改动。这让我们可以承担一定的奉献，而实体渠道根本不知道该如何应对这些游戏。在数字发行领域，不存在所谓的货架限制。”

——Gabe Newell，2007年11月21日rockpapershotgun.com的采访

本文原本是作为Games for Windows - Live（GFWL）的悼文来写的，按照去年中就传出的消息，各位在7月初看到本期杂志的时候，GFWL应该已经关门大吉了，不过就在本文成稿之际，微软正式宣布将继续支持GFWL平台，索性就来介绍一下如今玩家已经再熟悉不过的数字游戏发行平台。

## 蛮荒时代的数字野望

我们很难相信，第一个符合常规定义的游戏数字发行渠道诞生在遥远的1980年代，那可是现代电子游戏产业刚刚起步，互联网连个影子都没见到的时代。

1980年，玩具业巨头Mattel（美泰）发售了他们的第一款主机Intellivision，而Mattel为其准备了一套网络系统，名为PlayCable。顾名思义，这套技术使用的并不是我们如今已经很熟悉的互联网系统，而是在当时的美国已经有不小的普及度的有线电视网络。Mattel与著名的通用仪器集团合作，开发了使用有线电视信号来传输游戏数据的技术，游戏数据从有线电视通过适配器传输到Intellivision主机上，再转存到ROM内存中。从设计上来说，这套系统的确有利于降低制造、运输和销售实体卡带的各种成本，在网络兴起之前是一套很有潜力的系统。PlayCable采用的是和有线电视类似的月费制度，每月都可获得超过20款游戏，12美元的月费相比Intellivision主机游戏当时25到30美元的平均售价来说，的确相当有吸引力。

但Mattel没有预料到的是，游戏本身的飞速进步让PlayCable成为了空中楼阁。早期Intellivision游戏容量都不到4KB（在今天听起来有点匪夷所思），PlayCable的服务完全可以满足，但仅仅过了不到2年，开发技术的进步让游戏的容量水涨船高，到了1983年，绝大部分主流Intellivision游戏的容量都超过了4KB，有的甚至达到了8KB“之

巨”，内存容量缺乏扩展性的PlayCable适配器无法跟上技术的进步。加上有线电视内容的日益丰富和PlayCable硬件的高额投入，让主要的电视服务提供商都不再愿意继续合作。游戏史上第一个数字游戏发行渠道PlayCable在1983年著名的游戏产业大崩溃的时代背景下，退出了历史舞台。

而那个时代的游戏业巨人雅达利也同样为传奇的2600主机开设了一个名为GameLine的在线服务，通过当时还极为原始的拨号调制解调技术来实现在线传输游戏。GameLine所需的特制卡带和一年的订阅资格索价60美元，将卡带插到雅达利2600主机上，再接上电话线，在主机上拨入附带的专属PIN码，就可以在GameLine上下载数十款游戏。

如你所知，GameLine很明显也失败了，原因有二：一，游戏并非免费，在60美元的年费之外，每款游戏还要额外付费1美元，而1美元买来的游戏也只能玩上一星期，1美元可不是个大数字，但考虑到那个年代游戏娱乐的匮乏，每一台雅达利2600，每一款2600的游戏都会被反复玩上几个月甚至一年，租赁游戏的价格叠加起来水涨船高，其实并不如直接购买实体来的方便；而更大的问题在于，GameLine所提供的游戏几乎全部来自第三方开发商，而2600时代的第三方游戏大多以粗制滥造出名，缺少雅达利第一方游戏的支持，GameLine无人问津，在1983年的产业大崩溃中和雅达利一起从神坛跌落。

## 奠基人

进入上世纪90年代之后，现代互联网的出现意味着数字发行游戏有了更宽广的可能，但从任天堂到世嘉在内的主机大鳄都没有在这方面取得什么进步。80年代的有线电视或是电话线路传输速度固然缓慢，可游戏也不过是数KB大小，而自FC进入市场之后，游戏的容量暴增到数百KB以上，在ISDN和ADSL等早期宽带技术出现之前，低速网络的传输对这些游戏来说是难以接受的。任天堂为红白机设计了专用调制解调器，不过主要用来提供天气预报、股市行情和游戏攻略等等，专门的游戏屈指可数；其续作SFC配套了Satellaview通信卡带，N64则通过著名的64DD配件来实现网络通信功能，二者共同的问题皆是游戏内容缺乏和传输速度不理想，在日本均以失败告终。

唯一的例外是世嘉为MD/Genesis开发的Sega Channel服务，和同时代的主机网络服务相似，通过专用卡带来连接到网络，使用的传输介质则是有线电视信号。服务启动费一般在25美元，月费15美元左右，每个月都会提供约50款不断轮换的游戏，游戏的下载速度倒是可以接受，基本上都只需要几分钟时间，不过游戏下载后存储在MD的RAM内存里，意味着断电就会消失，下次开机还需要重新下载。世嘉不惜血本，通过卫星向各大电视服务提供商分发内容，并且由于大容量数据无线传输的要求，承包服务分发的电视服务运营商还着手对信号设备进行了改良，大大提高了信号的质量。Sega Channel提供的游戏内容不乏精品，包括了世嘉第一方的“索尼克”游戏、《太空哈利Ⅱ》和《阿拉丁》等大作，甚至还有《异形战士》（Alien Soldier）等在美国并未发售实体卡带的游戏，算是一种变相数字独占。

Sega Channel的结局则令人扼腕，它于1994年正式发布，而仅仅一年之后，世嘉日本本部决定停止MD/


Valve掌门人Gabe Newell，人称“盖胖”“Gaben”


Mattel于1979~1980年发售的Intellivision主机



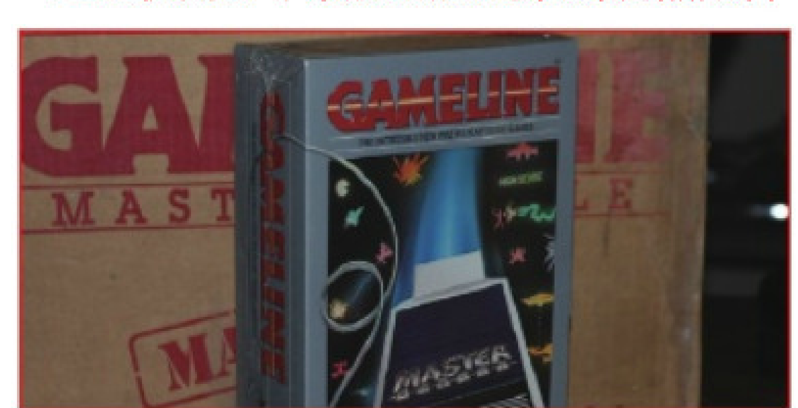
FC主机用于下载游戏的调制解调器配件



Intellivision的PlayCable适配器



Mattel中文名为美泰儿，是一家目前市值近50亿美元的国际级玩具业大鳄



GameLine的专用卡带Master Cartridge

Genesis的后续开发，转为全力支持新主机土星，商家开始抛售Genesis主机，Sega Channel的订户数量则受到这个利空消息的严重影响，世嘉美国曾期望订户达到100万以上，可实际数字在峰值也不过是25万名，不过这些用户体现出了极高的忠诚度，在日本方面宣布Genesis停止后续开发后的2年，1997年时Sega Channel仍然有23万名订户。一年后的1998年7月31日，Sega Channel寿终正寝。它的种种商业模式和内容架构奠定了现代数字游戏分发平台的雏形，对广播电视信号质量的促进甚至还在某种意义上推进了现代高速互联网的兴起。Sega Channel的影响，今天仍然可以在XBLA和PSN身上看到痕迹。

当然，作为现代互联网最早也最普遍的接入终端，PC在数字发行方面的步伐迈得快得多，也稳得多。90年代，以共享软件形式传播的各种游戏Demo造就了最早的一批PC游戏狂热玩家，《毁灭战士》《雷神之锤》《半衰期》等id系引擎游戏的开放性催生了MOD这个如今玩家已经很熟悉的领域，PC游戏的开放性让开发商通过网络可以方便地为游戏分发补丁等额外内容。

第一个PC上的平台性质的数字分发手段是Stardock的Stardock Central，这家公司以系统美化软件见长，著名的WinCustomize主题软件和Windows 8开始菜单软件Start8都是他们的作品。这家公司在游戏领域也颇有涉猎。Stardock Central提供了旗下各类软件以及负责发行的游戏的下载服务，Strategy First的“圣战群英传”和“银河文明”系列都曾上架销售，《银河文明》初代的实体与数字版同时发售，实体版的玩家也可以将自己的序列号在Stardock Central上注册以获得补丁更新，它也是第一个做到数字与实体同步发售的商业游戏。

## 蒸汽机车大跃进

然后Steam来了。

21世纪初的Valve拥有《半衰期》和衍生而来的《反恐精英》《军团要塞》等一系列极为热门的第一人称射击游戏作品，CS在电子竞技领域的火爆，意味着Valve会不断为它加入新的功能和做出平衡性的调整，但游戏版本与服务器端的混乱意味着每次CS的更新都会产生玩家群体的断层，玩家与服务器之间的版本差异可能需要等上几周甚至几个月才能同步，这种对玩家群体的割裂是Valve不想看到的。微软出身的Gabe Newell也深知这一点，他决定要将旗下游戏的更新流程简化。

Valve于2002年3月的GDC上正式宣布Steam，并于2003年1月随CS1.6的Beta测试一起开始向公众开放下载，不出意料，Valve的网站和服务器被成千上万想要玩到最新版本CS的玩家挤爆了，这个场面在Steam的早期并不少见，在CS1.6发布后的首个正式大赛上，还曾出现过Steam服务器遭遇黑客攻击而被迫中断比赛的问题，这也催生了Steam客户端的离线模式。此前由Sierra开发，为CS提供对战服务的World Opponent Network在2004年关闭，Steam完全接管了CS的网络对战服务。

发布初期，Steam主要是作为Valve第一方游戏的更新及运行平台，除了CS之外都不强制使用Steam客户端，像《胜利之日》《军团要塞经典版》等《半衰期》初代的MOD性质作品皆是如此，直到2004年轰动全球的《半衰期2》，Valve才开始在第一方游戏中强制要求使用Steam。

2005年，第三方游戏开始如Valve设想的那样登陆Steam，数字发行的便捷随着高速宽带的迅速普及开始走入普通玩家的视野。由于《半衰期2》的巨大成功，这一年Steam就取得了盈利，



SFC的Satellaview网络配件



失败的N64多功能配件64DD



用于MD主机的Sega Channel网络适配器



《异形战士》没有在北美发行实体版，只能通过Sega Channel玩到数字版



《毁灭战士》等早期FPS游戏缔造了PC游戏的MOD社区和数字分发的雏形


非常早期版本的Steam的界面

这个好消息让众多第三方发行商开始集体涌入Steam，尽管销售规模还远远不能和实体游戏相比，但没有渠道分销费用和实体介质成本的全新商业模式带来的是更高的利润率。

现在，Steam已经不仅仅是一个数字游戏的销售分发平台，它同时也是一套完整的数字版权管理（DRM）和多人模式架构，二者统称为Steamworks，这意味着第三方开发商完全无需再在开发阶段考虑游戏的版权保护问题，只需简单的嵌套Steamworks。大部分Steamworks游戏只需要在第一次运行时登陆Steam进行验证，之后在离线模式下也可正常运行，相比Starforce和SecuROM等侵略性极强的DRM工具可谓业界良心。

今天的Steam已经超越了传统意义上的游戏平台的概念，Steam社区、Steam云、创意工坊、青睐之光、社区市场……这一系列极具野心和前瞻性的功能在过去几年的陆续加入，让Steam已经成为了一套独特的生态系统，一个游戏界不可复制的文化现象，就连每年数次的例行大折扣活动，都已经成为了玩家群体间的巨大谈资，PlayStation Network代表了索尼主机，Xbox Live是Xbox的象征，我们也可以说，Steam就是PC游戏产业的面貌，PC游戏**几乎**可以说，就是Steam。

## 画虎不成反类犬

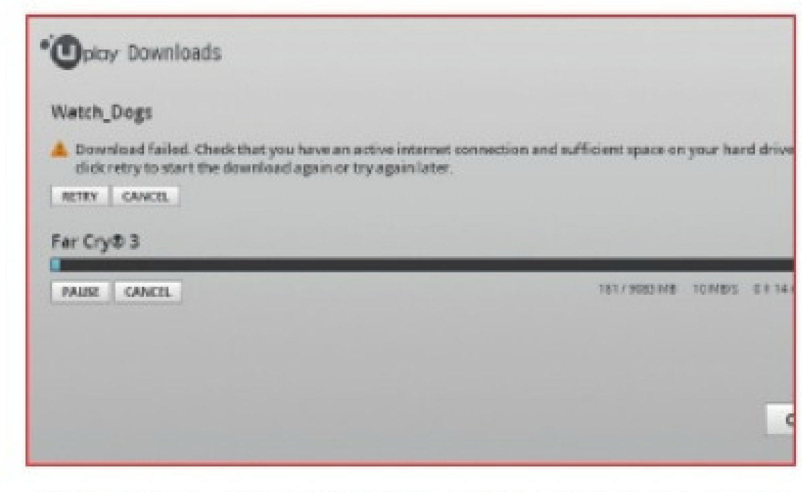
为什么是“几乎”？呐，一个商业的世界里，成功者永远不缺乏模仿者。只不过在Steam这个案例里，反面教材远远多于正面例子。

首先是人民群众喜闻乐见的吐槽对象EA。EA其实和阀门有过相当长久的蜜月期，后者在EA Partners项目下通过EA分发了不少自家游戏的主机版，例如《橙盒》和《传送门2》的主机版就是EA负责发售实体版本。不过在PC领域，EA并不乐意将市场份额全部交给Valve，还要被后者抽成，于是他们在2011年推出了自家的数字游戏发行平台Origin，和Steam初期一样，以自家的第一方游戏为主，后来也逐渐开始加入第三方游戏。

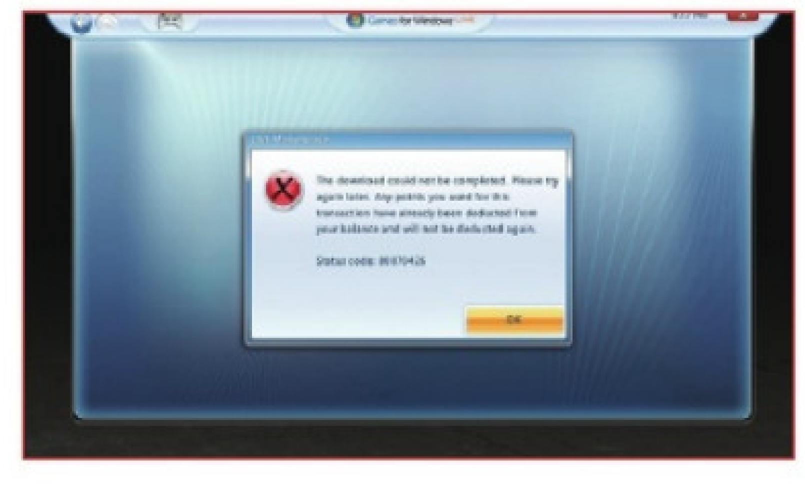
问题在于，EA的软件部门实在有些不给力，Origin从发布之初就充满了各种各样的问题，其软件效率、下载质量乃至服务器稳定程度都远远无法和当时已经完全成熟的Steam相比，而EA在随

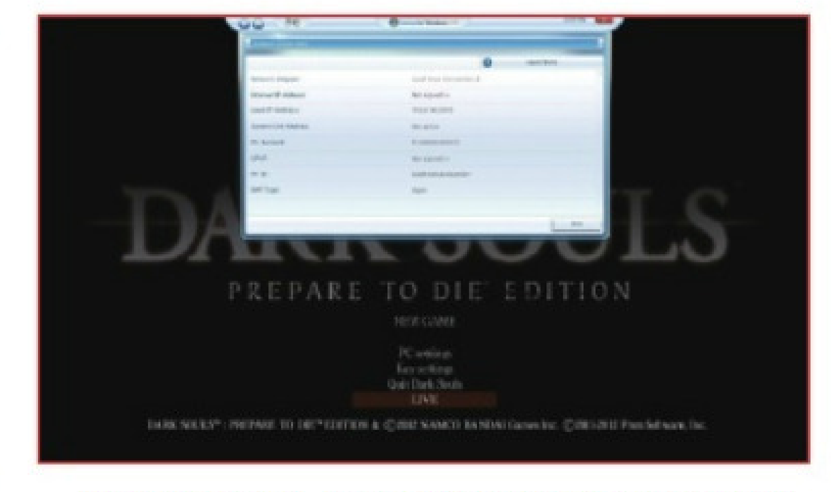


太空4X大作“银河文明”系列

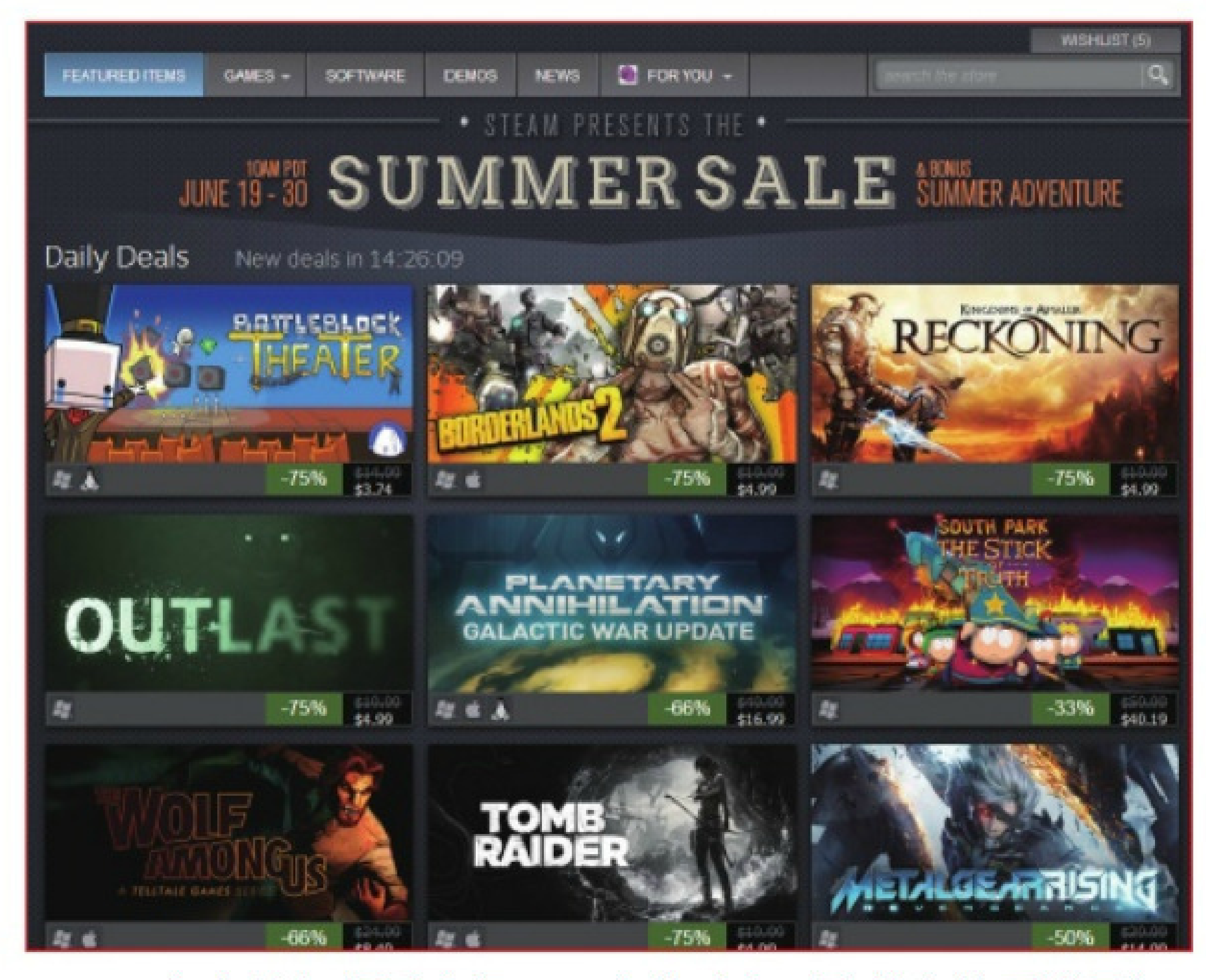


这对PC上的育碧游戏玩家来说实在是家常便饭

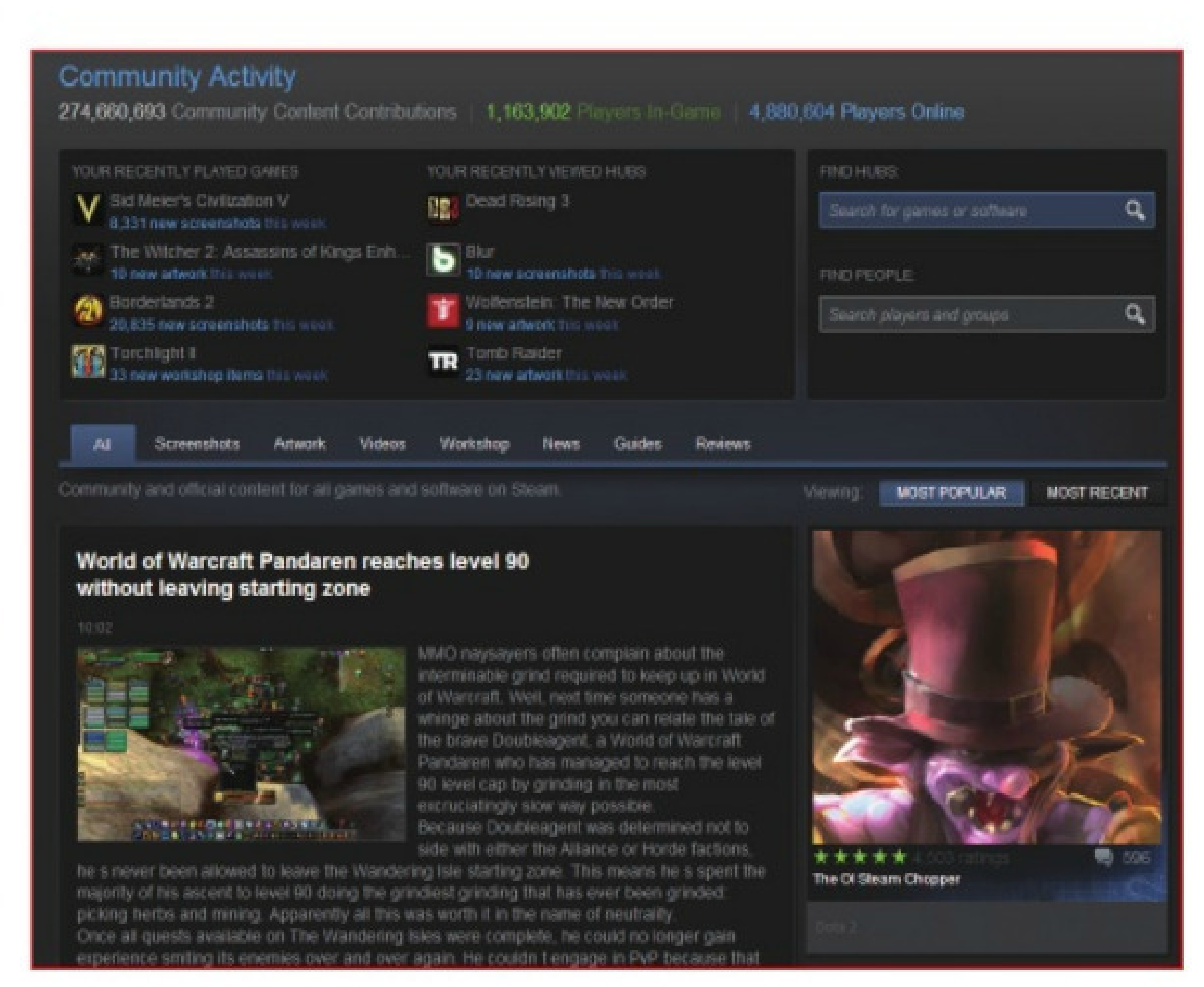

而对GFWL玩家来说，他们的境遇比Uplay玩家还要惨



《黑暗之魂》PC版传出使用GFWL时曾引发玩家请愿要求移除，可见民怨之深




Steam每年的打折活动是PC玩家的盛宴（和钱包的受难日）




Steam社区则缔造了一个完善的社交与生态圈体系

后将一批自家游戏从Steam上架更是引起了民愤，从2012年的《质量效应3》开始，EA不再在Steam上发售游戏，所有第一方游戏都将独占Origin，但Origin糟糕的软件质量在PC玩家中间一直得不到普遍认可，因其图标是个橙色的圆圈而被扣上了“烂橘子”的帽子。时至今日，Origin的客户端质量已经有了显著提升，但相比Steam设下的行业标准以及丰富成熟的生态圈体系还是有很大的距离。

更惨的则是另一家发行大鳄Ubisoft，Uplay平台随2009年的《刺客信条Ⅱ》登场，当时还只是育碧第一方游戏的成就追踪和社交平台，但从一开始，Uplay就因强制在线的需求而备受争议，《刺客信条Ⅱ》为反盗版强制玩家必须始终保持互联网连接，游戏的存档也储存在服务器，也就是说这款纯单机游戏却有着网游的种种特征。在Uplay服务器数次因为包括黑客攻击在内的原因出现故障之后，Ubisoft最终取消了《刺客信条Ⅱ》的强制在线要求。但对Ubisoft游戏玩家来说，Uplay客户端和发行平台在2012年的登场并不意味着事情在改观。Uplay的功能相比Origin要更简陋，只有基本的游戏管理和运行功能，而直到2013年末，Uplay甚至都没有将游戏的下载和补丁安装静默化，游戏的所谓“下载”过程结束之后，玩家还需要手动运行和安装游戏，更不要提Uplay沿袭至今的网络服务速度缓慢和定时出现的连接问题了。Ubisoft并未像EA一样在推出自家的数字发行平台之后彻底从Steam撤出，至今Ubisoft发行游戏的主力数字平台仍然是Steam，但即便是Steam上销售的游戏，也需要通过Uplay启动和运行，这一系列缺陷和不人性化的设计，让玩家哭笑不得地将Uplay称为“PlayU”（玩你）。

最后该轮到本文原本的主角了：Games For Windows - Live。

## 名门败狗

Live这个平台名来自微软的主机游戏网络服务Xbox Live，2002年11月上线的Xbox Live服务至今，是目前最稳定和成熟的主机游戏网络，Live这个名字代表的是高质量的网络服务和丰富多彩的游戏内容，但在GFWL的身上，Live的威名却从未显赫。

Games for Windows - Live于2007年随《暗影狂奔》启动，它也是第一款实现了PC与Xbox 360跨平台联机的游戏，同时也是少有的拥有这个功能的作品之一。微软希望用GFWL统一旗下两大品牌Windows和Xbox的游戏存在，让Windows - Xbox成为微软游戏产业的一体化生态，Xbox Live的一系列标志性功能，像是账户系统、Gamertag、成就点数和Trueskill配对系统在GFWL上一应俱全。

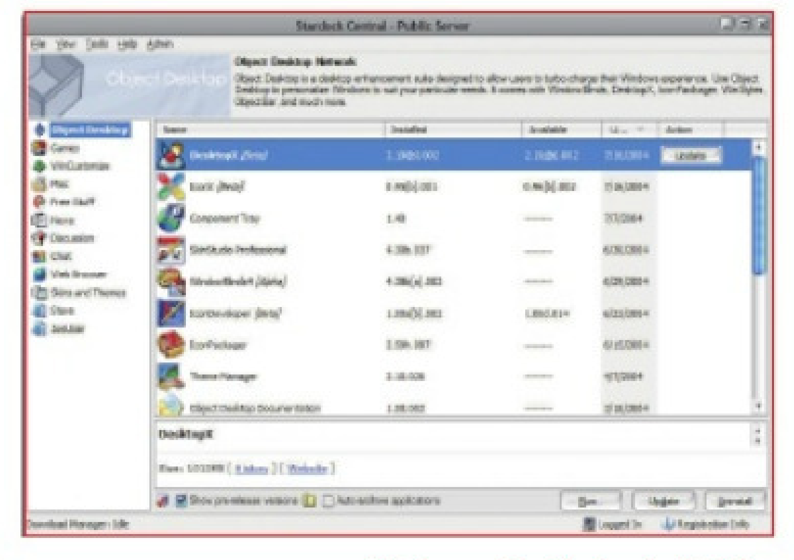
但微软在GFWL身上因为种种原因犯下了数不胜数的错误，在如今的数字发行平台领域毫无悬念地坐稳了末把交椅，以至于去年下半年传出微软将在今年7月关闭GFWL的消息时，开发者和玩家们一片释然，在Origin和Uplay的表现面前，要做到这一点，可真的不算简单：

一，微软也做起了锁区狂魔，并且相比一般发行商依据游戏主题、当地游戏内容和商业策略考量进行的区别锁区不同，微软对GFWL采取的是地区服务锁区，也就是说在Xbox Live提供服务的国家与地区之外的玩家将完全不能使用GFWL的服务，唯一的办法是注册一个位于服务区域内的Live账户，虽然这并不是多么困难的事情，但在付费等方面仍然有诸多不便。

二，GFWL提供了离线游戏和离线账户功能，但有相当数量的游戏有着强制在线的需求，像《子弹风暴》在没有互联网连接到GFWL服务器的情况下甚至直接拒绝启动，而这一局面到今天仍然没有任何改观。

三，微软对PC游戏的生态和玩家习惯估计不足，采取了和Xbox Live相同的一刀切政策，在初期如果玩家想在GFWL对战，要和Xbox Live一样掏出50美元一年的金会员费用，这在对战=免费的PC游戏领域是不可接受的，虽然微软很快取消了这个限制，这一愚蠢的市场决策带来的印象减分是无法抹消的。

四，GFWL几乎没有什么有意义的


Stardock Central作为早期数字分发管理平台，成熟度相当出色


大部分玩家正是从CS1.6这个截然不同的界面第一次接触了Steam



《战争机器》PC版是GFWL这个平台上名头最响的游戏之一了



《超级街头霸王Ⅳ：街机版》已经于5月底正式迁移到Steam



Origin现在还是勉强可以一用的，至少功能还算完整

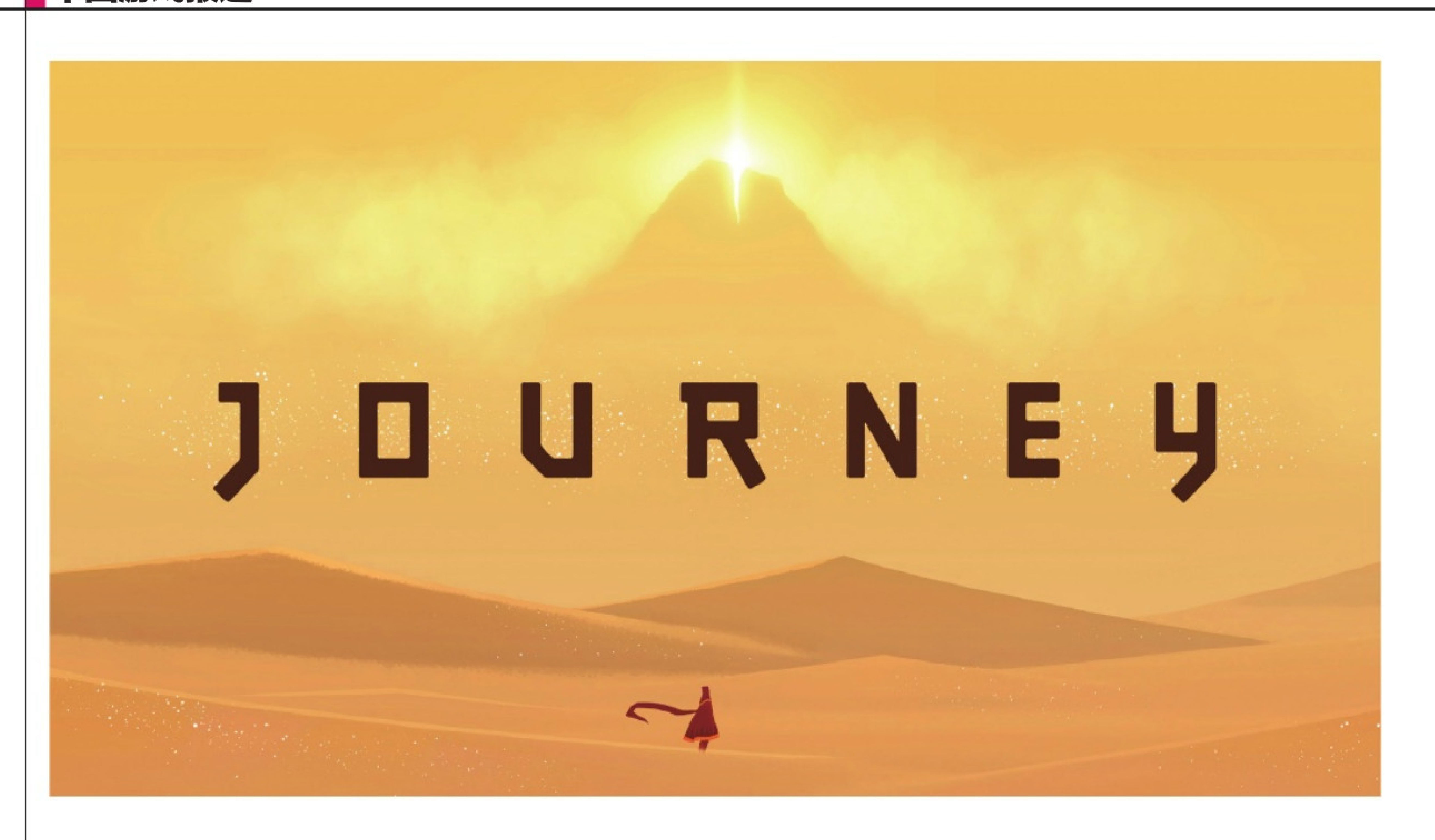


《传送门2》的实体版本就是由EA负责发行的，这句话听起来有点不可思议

游戏销售分发能力，从Xbox Live照搬而来的Games On Demand（随选游戏）受困于游戏数量的稀少，仅仅存在了2年就彻底关门大吉，让《光环2》《战争机器》等该平台上仅有的大作如今已经彻底购买无门，自断财路。

最后，和早期的Origin与Uplay一样，低劣的软件和网络质量极大影响了GFWL的使用体验，初期GFWL的激活验证形同虚设，一个游戏的Live序列号可以激活几乎所有的GFWL游戏这个Bug实在让人很难相信这货是微软做出来的产品；2012年之后GFWL的客户端就没有再进行过大规模的更新，在Windows 8上的安装和运行困难重重，存档损坏等Bug更是家常便饭；GFWL特殊的账户验证与存档机制让转移和备份存档也是非常困难，更不要提糟糕的网络质量带来了三天连不上，一次连三天的尴尬局面了。

从去年开始，已经有大批开发商主动将游戏从GFWL上撤离，《尘埃3》《超级街头霸王Ⅳ：街机版》《黑暗之魂》等大作都已经或早或晚进行了转移，目的地则毫无意外地选择了Steam，连微软最近一年来发行的PC游戏也全部选择了Steam，但仍然有大批游戏或因为开发商人去楼空，或因为太过久远而被抛弃，这其中不乏《尘埃2》《丧尸围城2》《子弹风暴》等佳作，只能继续栖身GFWL这漏雨的屋檐下。不论微软在未来对PC游戏有何种计划，我们都希望GFWL能尽早走入历史的故纸堆，而让其上的所有游戏都能各居其所，至少，总要对玩家负责吧？




# 一场脚踏实地的追梦《旅程》
## ——专访游戏制作人陈星汉

■北京 Joker

凭借着《云》《流》《花》《旅》四部曲，陈星汉成为了目前炙手可热的明星游戏制作人。其个人风格强烈的游戏作品一经面世就震惊了整个游戏圈，充满象征意味的游戏画面和独树一帜的游戏过程令人咋舌，你甚至很难单纯拿游戏的评价标准来衡量他的作品，因为这些意象化十足，文学气息浓厚的作品更像是一件件精致的艺术品，需要你去体味其中对于整个世界的思考。

E3期间，大众软件记者同这位游戏“禅派”的开创者进行了一次深入访谈，了解了他对于自己的认识和对于游戏的见解。出人意料的是，这位作品充满理想主义气息的年轻人在谈话过程却表现出了超乎常人的理性。

**“之所以会做抽象，是为了节省做写实的开发资源”**

**大众软件：** 中国的文化传统里更喜欢抽象化的表现形式，这与目前欧美主流游戏追求真实与再现的风格有很大差别，你是否更喜欢抽象的游戏表现形式？今年TGC(THATGAMECOMPANY,陈星汉创建的游戏公司)获得一笔颇为可观的投资，你有充足的资金购买最先进的画面引擎，这对下一部游戏是否会有影响？

**陈星汉：** 采用抽象风格很大程度上是和资金实力挂钩的，我融的资金还不到普通大型主机游戏的10%，所以根本不可能与他们对抗去做写实。之所以会做抽象，是为了节省做写实的开发资源，放到更重要的游戏性上。所以我们在融资的时候并没有打算改变我们的引擎，而是要把更多的资金花在对游戏本身的研发和发行方面。

**大众软件：** 你考虑过选用水墨风格的画面吗？

**陈星汉：** 没有考虑过，因为我团队没有真正懂中国水墨风格的人，真要做水墨画必须自己要懂水墨画才能做的好。

**大众软件：** 国内不少游戏从中国传统文化选取题材，三国、西游题材作品层出不穷。你的游戏一般不设具体的文化背景，你是否认为只有抛开这些具体的“桎梏”，才能把你心中的游戏呈现给玩家？

**陈星汉：** 并非如此简单，我们做游戏是为了美国、欧洲和日本这三块主流主机市场。三国文化在日本很有名但在欧洲和美国没有人深度了解。人家玩“三国无双”不是因为人家知道有刘备张飞赵云，而是因为一个男人能一口气干掉500个人这感觉很爽。

多数中国文化在西方并不是很流行。四大名著中，《西游记》是最最受西方普遍接受的，但即使是西游记，人家最多也只知道个Monkey King.这也还是通过过去几部好莱坞电影才传过去的。如果是利用已有的文化来传播，就要用世界比较流行的文化，并不会在中国的四大名著中选。




陈星汉与他的作品在游戏界掀起了一轮"禅意"的风暴

而且世界范畴内如果使用一个有名的IP一定要购买版权。我们这样的小公司不可能有资金基础去拿很有名的IP，所以我们必须创造新的IP，要创造不同文化背景都可以接受的东西，世界文化中共通的东西。

**大众软件：**一款游戏中包含了音效、画面、动作、剧情等，这些元素需要被有规律的排列，才能达到一种和谐的境界。你认为在具体制作过程中，掌握怎样的节奏，对达成这种和谐会有所帮助？

**陈星汉：**需要把所有不同元素的力量使到一处去。一般在游戏的时候我们都讲一个情绪，情绪有个起伏，高潮和低谷。比如，当高潮的时候，所有的元素都应该是帮助高潮的，而不是有的声音非常高潮但画面看上去非常低谷，这个时候游戏就会失去统合性，也不可能打动别人。

**大众软件：**《花》已经移植到了PS4平台，从你的角度，针对你们的项目规模而言，PS4相比PS3的开发有什么样的不同？

**陈星汉：**《花》虽然不是我们移植到PS4的，但开发起来要比PS3容易很多。PS3有个非常奇异的芯片架构，写程序的时候要根据芯片的习惯来写。这种习惯相对传统编程来说，是个很奇怪的编程习惯。到PS4的时候Sony意识到了这种编程习惯造成的开发难度，所以就把芯片又做成了像PC一样只有一块的传统芯片，开发起来就容易了很多。

**"我觉得我的游戏是一个介于娱乐和推广主见之间的一个东西，除了娱乐大众外也能带来精神上的价值。"**

陈星汉对于游戏的理解十分超前和大胆，他并不是仅仅将游戏定义为简单的娱乐形式，他热衷于将一些更为大胆的表现形式与通过游戏这个媒体表现出来。这与目前诸多的游戏制作者在游戏的理念上有着根本的不同。

**大众软件：**学界认为游戏是艺术的五大起源之一，人类在游戏行为可以是审美教育的过程。经历了东西方文化观念的碰撞后，你对游戏、教育与艺术的关系是否有新的体悟？很多玩家在接触你的作品后，认为与其他打打杀杀的电子游戏不一样。那么，你对自己的作品会不会有更多的，例如超出娱乐范畴的期待？

**陈星汉：**不管是教育还是艺术都是可以通过媒体来传达的，教育关注的是理性上的知识和原理，而艺术更多的是主观上的情感，和自己想法的传达。游戏只不过是个媒体，和报纸、电视、电影、音乐一样，只不过游戏比较新，元素更加复杂。电影已经是个很复杂的多媒体了，它包括视觉、音效、剧本、表演和摄影，有各种各样的组合。但是游戏会包含更多内容，从复杂程度上来说游戏是目前最复杂的媒体。

对我来说，游戏这个媒体是用来传达的。我有自己想说的话，我认为自己更像个作者，在写作的时候，我希望我说出来的东西是对这世界上的人有帮助的。所以更多时候我觉得我的游戏是一个介于娱乐和推广主见之间的一个东西，除了娱乐大众外也能带来精神上的价值。

**大众软件**：在你之前所有的游戏中，情感是其中的核心元素，特别是在《旅程》中。这四部作品中你想呈现出的情感要素分别都是什么呢？

**陈星汉**：《云》是治愈，飞翔，梦想；《流》是放松和禅意；《花》是释放正能量，让大自然和城市产生一种和谐的感觉；《旅》是让两个人在旅途中产生情感上的连接。

**大众软件**：在你过去的作品中，表现力占据了整个游戏的核心地位，系统性的东西则退居二线，你是否认为视觉表现本身可以作为游戏的纯粹载体？

**陈星汉**：游戏是个多媒体，视觉音效互动三合一。视觉本身还有静态、动态、剪辑等各种各样的元素。如果在这里说的视觉不包括声音的话，这是错误的。因为多媒体就是所有的媒体一起合作让你感受到一种东西。

系统性的东西一般是数值性的东西，数值型的东西最好藏在后台。因为放在前台就会影响感情的传达。当然我也不否认有些数字也会产生很强烈的感觉，比如突然一个暴击，那个数字变得很大，你就会感觉，哎呦，赚到了。对不对？但是那个感觉和传统的情感是不一样的。

**大众软件**：现在流行的游戏的核心玩法其实常常围绕数值展开。资深玩家的标志之一就是擅长计算各种攻防数值。TGC已发布的几款作品中，几乎不显露任何数值。你认为“数值筹算”与游戏乐趣之间，是怎样一种关系？

**陈星汉**：这其实是个左右脑的问题，算数是大脑的逻辑部分，而感情是感性部分。当游戏变得非常逻辑，做了很多数值的时候，你是屏蔽掉情感的摄入的。因为我们的游戏更倾向于情感的刺激，所以我们不希望用数字干扰玩家对情感的接受度。

**大众软件**：庄子在《逍遥游》中有一句话：“野马也，尘埃也，生物之以息相吹也。”您的作品中满是风的旋律，我们也了解到您认为新媒体或艺术都需要一种传达，您为何会选用“风”这个意象来作为一个承载玩家与你们交流的链条呢？

**陈星汉**：这是个人喜好吧。我会比较喜欢流线型的，柔软的东西。如果一个物体在空间中是个静态的，你会觉得这个东西非常死，缺乏生命。但当这样的东西在流动，你会觉得这样的东西特别有生命感。我觉得也许我是喜欢自然和生命的，所以我喜欢把流体的动态的东西放到游戏中，让我们觉得这个虚拟的世界更加栩栩如生引人入胜。

**大众软件**：之前您就读的是美国南加州大学电影电视学院的互动媒体专业，这段经历是否影响您制作游戏的风格，让您更倾向于以游戏作为载体来表现更为艺术化的创作？

**陈星汉**：这段经历100%的影响了我。在读这个课程之前，我原本是打算做动画的。但是因为这个学校安排的课程和活动，比如去GDC，比如学校支付学生工资来支持我们自己去做游戏，包括学校给我们奖学金，老师对学生项目、论文等的辅导，都对我造成了很大的影响和改变。所以最后从学校学习到的课程，比如电影制作，电影历史，剧本的写作，包括和学生之间的合作（美国有很多很有激情的游戏学生），才让我走上了游戏制作的这个行业，而不是动画行业。

## 小结

陈星汉是个充满矛盾的人，他既有着理想主义者幻想艺术完美的一面，又有着现实主义者理性客观的一面。笔者曾经问过他之前“有中国手游公司想要并购TGC而他表示这是对他的一种侮辱”的传闻（这个消息十分可靠），他笑了笑表示不想对这事儿做出评论，但从他的眼中我们能够看到一种骄傲，一种对于自己所做事业的骄傲。

在采访的最后，笔者问他是否能给中国游戏开发者和中国游戏产业一句话的建议，他想了一会告诉笔者：“其实在中国，游戏产业中有各种各样不同的人，有做传统的游戏的人，有梦想做主机游戏的，也有拼了命在做手游的人。因为这个群体太不一样了，我也不能够一句话就把大家全部包括进去的，我只能说，希望大家有梦想就去追求心中的梦想，这个我是绝对是鼓励大家去追随自己的激情去做事情的。”

当提及梦想的时候，他的眼神是炙热并且执着的，我想，这就足够了。





用“那个游戏公司”来命名自己的游戏公司显得非常大胆，但是有趣

《旅程》与其说是款游戏，不如说是部艺术品




# 六月单机游戏一览

PC

6月份游戏方面的关注焦点基本被E3大展夺去，大量新作消息的公布让真正在6月发布的游戏显得有点黯然失色。当然，6月本身也有多款跳票作品，虽说跳票是为了保证游戏的质量，不过这种放鸽子的行为多少冷了玩家的心。

《植物大战僵尸：花园战争》作为经典IP的二次利用，此次以全新的游戏模式展现在玩家眼前，游戏本身并不以高端画质或写实内容取胜，而是以玩家熟悉的种种植物形象与僵尸怪物为卖点。喜欢《植物大战僵尸》光玩塔防又不过瘾的玩家可以尝试这部不同的作品。

以“花园战争”领衔，6月还有一大堆各种各样的射击游戏，如《谋杀：灵魂疑犯》《狙击精英3》《敌军前线》等作品。《敌军前线》是由PS2著名射击游戏《黑煞》制作人加盟City Interactive后开发的一款二战战场射击游戏，玩家可以通过扮演游戏角色体验一段别样的二战剧情，包括谍报与破坏活动。

欧美游戏车枪球，6月除了上述一大堆射击相关游戏之外，还有诸如《超级房车赛》这样的赛车游戏上市。别嫌赛车游戏不够有新意，等以后赛车游戏都出到手机平台去的时候再后悔就来不及了。

| 游戏名称 | 原名 | 类型 | 发行时间 |
|---|---|---|---|
| 谋杀：灵魂疑犯 | Murdered: Soul Suspect | 动作冒险 | 2014年6月3日 |
| 敌军前线 | Enemy Front | 第一人称射击 | 2014年6月13日 |
| 神界：原罪 | Divinity: Original Sin | 角色扮演 | 2014年6月20日 |
| 植物大战僵尸：花园战争 | Plants VS Zombies: Garden Warfare | 第三人称射击 | 2014年6月24日 |
| 变形金刚：暗焰崛起 | Transformers: Rise of the Dark Spark | 动作冒险 | 2014年6月24日 |
| 勇敢的心：世界大战 | Valliant Hearts: The Great War | 动作 | 2014年6月25日 |
| 狙击精英3 | Sniper Elite 3 | 第三人称射击 | 2014年6月27日 |
| 超级房车赛：汽车运动 | GRID Autosport | 竞速 | 2014年6月27日 |

## 狙击精英3

■原名：Sniper Elite 3 ■类型：第三人称射击 ■制作：Rebellion ■发行：505 Games ■上市时间：2014年06月27日

以狙击为题材的游戏似乎有些小众，不过“狙击精英”系列出到3代说明此系列一直拥有忠实的粉丝。在本作中，玩家依然扮演我们熟悉的主角Carl Fairburn，游戏舞台不再是前作的柏林，而是回到4年前的北非战场。作为美国陆军的王牌狙击手，主角被“借调”到在此独自抗衡纳粹的英军部队之中。游戏主题将是表现狙击手在正面战场中的战斗形态。新作的任务地图将会扩大到原来的4倍以上，使得单个关卡都将具备小型沙箱的特色。完成任务的路线和方式将变得更加多样化。

游戏最大的特色是在历史真实与游玩爽快之间找到平衡。在普通难度下，狙击开镜后系统会自动计算提前量和风偏信息，当然资深玩家可以挑战没有提示的高难度。本作能够持续推出续作的秘密也许就在于此。问题不在于“狙击”有多难，而在于设计师是否可以将狙击手的作战特点，用各种经典动作射击类游戏已经成熟的系统来表现。

## 变形金刚：暗焰崛起

■原名：Transformers: Rise of the Dark Spark ■类型：动作冒险 ■制作：High Moon Studios ■发行：Activsion Blizzard ■上市时间：2014年06月24日

自从真人版电影将“变形金刚”的品牌重新炒热之后，以“变形金刚”品牌为主题的新作游戏就一直没有间断过。动视在推出两款游戏“塞伯坦之战”和“塞伯坦的陨落”之后，本作游戏以搜寻“暗焰”的过程为主线剧情。并且和前两作一样会同时展现博派和狂派两线的剧情，游戏方式也延续系列特色，具有快节奏边跑边打的战斗体验。

除了单枪匹马的剧情模式，本作延续了此前的多人模式，最多支持4名玩家协力抵抗敌人的进攻。玩家可以通过升级增强自己的各项能力，在单人和多人模式中获得的经验均可以在所有模式下通用。刷刷刷元素的加入延长游戏时间，对于粉丝来说就可以在这个机甲纵横的世界里投入更多的时间了。



# 中土：魔多之影

■Middle-earth: Shadow of Mordor ■制作：Monolith Productions ■发行：华纳兄弟互动娱乐 ■类型：ARPG ■发售日期：2014年10月7日 ■文 digmouse

## 死灵刺客之剑

彼得·杰克逊的新“魔戒”三部曲《霍比特人》即将在2014年的《五军之战》中终结，今年我们也将迎来全新的中土虚拟之旅，而这可能是高清世代以来，最好的《指环王》游戏。

### 死灵之力

死灵（Wraith）在《指环王》的宇宙中是恶魔的象征，大多是因黑暗力量死而复生的恶灵，其中最著名的莫过于九位戒灵（Nazgul，Naz意为“戒指”，Gul就是“死灵”）。戒灵是黑暗霸主索伦的左膀右臂，在托尔金的笔下和彼得·杰克逊的《指环王》三部曲中，他们是九位一袭黑袍、手持利剑的恐惧使者，向整个中土播撒恐怖的种子。在《指环王》三部曲中，他们多次为弗罗多等人带来死亡的威胁。



与塔里恩“合体”后，死灵给了他新的力量

但如果这种力量为正义所用呢？

我们的主角塔里恩（Talion）是一位冈多的游侠，守卫在魔多的黑门之下，不幸的是在一次战斗中他目睹了自己的家人惨遭索伦大军屠戮，自己也死于剑下。但命运给他开了个不小的玩笑，从噩梦中醒来的塔里恩发现自己获得了死灵的力量，从墓穴中死而复生的他，踏上了为家人复仇的道路，但他或许没有意识到，给他力量的死灵也有自己的挣扎……

死灵的力量长于精神控制和制造恐慌，塔里恩获得的死灵力量使得他可以在战斗中利用恐慌控制局势，甚至可以将自己的物理与精神存在化作一支利箭在战场上穿梭。本作的战斗混合了“刺客信条”系列的剑斗与“阿卡姆”系列蝙蝠侠游戏的反击系统，熟悉这两个系列的玩家在掌握本作的战斗系统上将不会有任何问题，细腻的动作捕捉让塔里恩在兽人包围中辗转腾挪极具美感。

### 为我所用

《指环王》的宇宙塑造的不仅是护戒的正义英雄，作为邪恶反派存在的魔多兽人大军也算得上是半个主角。在以往的《指环王》背景游戏中，除了“中土之战”系列即时战略游戏之外，兽人部族都只是供玩家砍杀的炮灰，而在《魔多之影》中，Monolith Productions塑造了一个有着森严的等级制度和组织体系的兽人社会，玩家在游戏中与兽人部队的遭遇将为这个社会体系带来动态的变化，这便是本作最鲜明的特色：“宿敌”（Nemesis）系统。

塔里恩在历险中将会遭遇等级和实力不等的兽人敌人，每个敌人都有自己的名字、称号和性格，他们将在战斗中对塔里恩做出截然不同的反应，和塔里恩的交手结果也将直接影响这名敌人未来的命运，而不是只有生或死之分。


这个反击标志对“阿卡姆”系列的玩家来说不会陌生


曾与塔里恩交手的敌人会记得之前交手的结果，并会触发各种不同的对话和任务


符文能为塔里恩的武器带来各种强化效果


每名高级首领都有独特的特性与弱势


Monolith引以为傲的自有引擎对魔多草原风光的还原极为惊人

懦弱的敌人被塔里恩击败之后会选择逃跑，保存实力日后再战，被塔里恩击败但侥幸保住一条狗命的敌人则会记住自己如何遭遇失败的耻辱，并立下毒誓让塔里恩血债血偿，而成功击败塔里恩的兽人则会提高自己的战斗力，甚至在兽人的社会体系中爬上更高的层级。

塔里恩在与兽人领袖的战斗中可以选择除之而后快，但更明智的做法是利用死灵之力将其控制，通过多种途径让敌人为自己所用：成为塔里恩的“间谍”，为他提供各种幕后情报；回到兽人中间，口述与塔里恩的战斗，播撒“恐惧”的消息；或是在兽人的军事体系中选择一名敌人予以“暗杀”，低级别的敌人暗杀成功的几率更高，但即便是对于难以一击致命的高级兽人将领，暗杀选项也能在塔里恩的直接对抗中为他赢得优势。

多样的选择和每名NPC独特的记忆体系将在兽人的社会体系中带来截然不同的动态变化，被恐慌的消息影响的兽人将领及手下的部队的战斗力将会下滑，甚至会在下次面临塔里恩时直接投降；曾与塔里恩交手的敌人的技能与特性也会依据此前战斗的过程发生变化，玩家下次再和他们遭遇时需要在技能和战斗策略上做出改变。除了直接交手之外，塔里恩还可以在暗中对自己控制的仆从下令，让他们以各种方式在兽人大军内部制造混乱，挑起决斗或部族纷争，让兽人从内部开始解体。这一系列独特的NPC交互和记忆系统让玩家每次的行为都会带来截然不同的结果，每次开新档都会随机生成的“宿敌”系统带来了更强的重复可玩性。

## 刺客之路

塔里恩在战斗中获得的经验值可以用于升级“游侠”和“死灵”两大类技能树，但《魔多之影》的RPG要素与众不同之处在于其围绕“宿敌”系统带来的变化。塔里恩的佩剑“厄菲尔”（Urfael）、长弓“阿兹卡”（Azkar）和匕首“阿卡恩”（Acharn）可以用各种符文进行强化。符文通过消灭兽人将领获得，除了直接为塔里恩的武器提供强大的增益效果之外，不同种类的符文的连接组合还能带来更多独特的效果。更强大的史诗级符文则与“宿敌”系统更紧密地联系起来，要获得一个史诗级符文，玩家需要利用自己控制的低级别兽人将领向酋长传递死亡威胁，这名受到威胁的酋长将以更紧密的防御和更强大的战斗力予以回应，塔里恩需要经历艰难的战斗将其消灭，方可获得强大的史诗级符文为自己的武器注入力量。

## 意外之喜

本作在开发之初其实是一款设定于克里斯托弗·诺兰《蝙蝠侠》宇宙的类“阿卡姆”游戏，据传是《黑暗骑士崛起》的同名游戏，在影片制作方取消合作之后，Monolith和华纳为了抢救项目的剩余价值，将其改造为了《指环王》背景，而这个变身却带来了意想不到的效果。为确保《魔多之影》的剧情与设定尽可能地忠实原著，并与《霍比特人》等正传联系起来，Monolith与版权方Middle-earth Enterprises、彼得·杰克逊以及负责制作《指环王》以及《霍比特人》系列电影道具布景的Weta Workshop紧密合作。本作的剧本将由《荒野大救赎》的剧本作者和首席设计师Christian Cantamessa撰写，原声音乐则由“生化震撼”系列功勋配乐人Garry Schyman操刀，配音阵容也是相当强大，两大劳模Troy Baker（《最后生还者》饰Joel、《生化震撼：无限》饰Booker DeWitt、《恶名昭彰：次子》饰Delsin Rowe，本作中为主角塔里恩配音）和Nolan North（“神秘海域”系列Nathan Drake、“刺客信条”系列Desmond Miles，本作为头号反派黑手配音）同场飙戏。本作将以本世代平台为基准开发，而在上世代两大主机PS3和Xbox 360上，由于内存等机能限制，“宿敌”系统的规模将显著缩水，但战斗系统等核心游戏机制将大体保持一致。P

# 国土防线：革命

■Homefront The Revolution ■制作：Crytek ■发行：Deep Silver ■类型：MMOFPS ■发售日期：2015年 ■文 十大恶劣天气

## 沙箱中的游击战争

2011年发售的《国土防线》（Homefront）对于FPS玩家而言是一部“久久不能忘怀”的游戏。3年之后，这部“KUSO神作”卷土重来。值得高兴的是，随着THQ的倒闭，《国土防线：革命》（Homefront: The Revolution，以下简称HTR）的版权被EA获得，而操刀2代开发的，正是引领游戏图形技术发展方向的Crytek。在这个奇葩品牌瞬间给人“高大上”之感后，续作在整体设计思路上，又会出现哪些值得注意的变化呢？

### 复国大业

HTR的故事发生在2031年（即前作故事4年之后），此时的北美人民依然在“人民军”（KPA）的铁蹄之下挣扎，西海岸早已经在占领军的控制之下，KPA已经大举入侵东部地区，四处扫荡被称为“恐怖分子”的自由斗士们。在保留这一背景之外，本作的故事和人物关系将与前作做彻底的切割。

本作的故事发生在宾夕法尼亚州的费城，由于这里是反抗军的大本营，KPA因此将“菲力”作为进剿行动的主攻方向。为了彻底扑灭抵抗的火种，当局使用了最为严酷的统治手段来压制费城人民。2031年，由Ethan Grady（本作主角）率领地下武装发动了叛乱。在敌众我寡的现实之下，这次行动无法将侵略者赶跑，但它可以让自由的旗帜再一次飘扬在费城上空，而这正是掀起革命风暴的第一步。

### 游击大师

尽管前作的主题也是“游击战”，但Kaos工作室实在无法驾驭这样的题材，游戏从本质上来说，是将CoD式的“轨道射击”与经典冷战电影《红色黎明》（Red Dawn）简单粗暴地粘到了一起。我们在前作中所扮演的反抗斗士，更像是拿着高科技兵器对着KPA进行反向虐杀。HTR主设计师Fasahat Salim表示本作的重点是多人合作，但依然保留了完整的单人模式，其中的设计重点，就是呈现游击战的真实形态。“你没有充分的物质保证，不会有堆满仓库的武器弹药等待着你去基地中去拾取，所有的作战和生存物资，都需要去自筹，要从武装到牙齿的敌人手中去夺取”，Fasahat Salim同时也表示，在任务设计上，本作也会突出游击战“搞一票就跑”的特性，无论是玩家个体的力量还是武器装备，与AI敌人相比都处于绝对的劣势，在行动过程中会全程面临着来自生存的压迫感。

类似于《孤岛惊魂2》《潜龙谍影5》等沙箱游戏中属于“标配”的做法，玩家也有能够对场景中所有敌人进



星星之火，可以燎原

行标注的物品（一只触屏手机），这样在行动过程中就能对卫兵的走位进行实时跟踪，便于实施潜入与迂回包抄战术。此外，HTR也有完整的昼夜循环和动态天气系统，如果身上的装备不足以支持你去硬闯，那么像以往在“孤岛”系列中所做的那样，找一个藏身点美美睡上一觉，等待夜幕降临，或者是低能见度的天气到来之后再开始任务，也是一个聪明的选项。在这个移动时代，Crytek也为主角随身携带的手机加入了“应用”的概念。配合不同的App，你可以让它实现许多特殊的战术功能。

## 开放世界

早在2004年，Crytek就将“沙箱”引入了FPS之中。但他们的近几款作品，将重心放在了自己并不擅长的叙事，而放弃了自己所擅长的方向。在HTR中，Crytek将重新回归“开放世界”。整个费城的地图结构完全不同于《孤岛危机3》那种每次开放一个小区域、打过之后再开放下一块的“伪沙箱”模式。

HTR的架构，更类似于Ubisoft的《孤岛惊魂3》和他们当年操刀过的1代，整个费城从玩家进入游戏的那一刻起就会全部开放，但只有在得到主线任务之后，才会获得对应地区的地图。如果玩家去敌情不明的地区，就会遇到很多难以预料的危险。

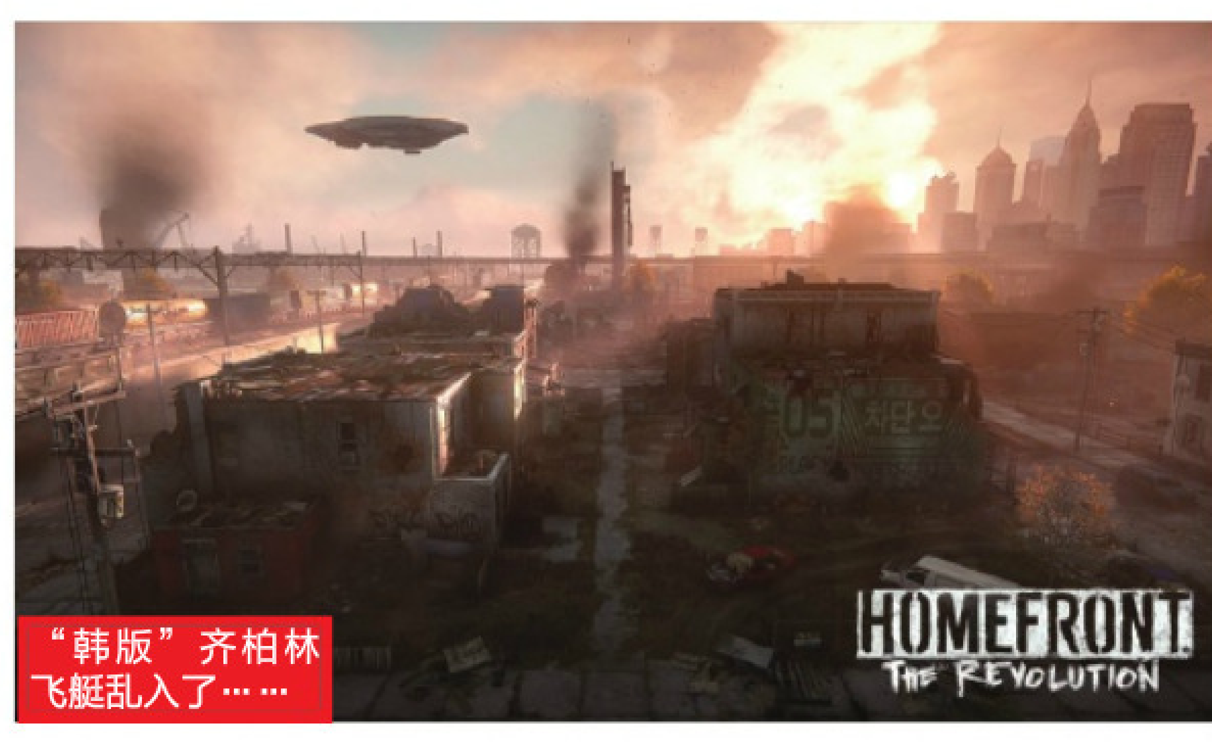
Fasahat Salim在访谈中表示，HTR将会是Crytek开发过的单人游戏中难度最大的一部作品。其实，这个说法相当好理解——本作的主角是缺衣少食、经常陷入弹尽粮绝处境的游击队员，他不是Prophet这样的救世英雄，更没有纳米装甲这样的神兵利器所提供的超能力。这种设置一方面是为了突出游戏的主题，但更重要的考虑，是鼓励（逼迫？）玩家进行多人合作（最多3人）。无论是刺杀、破坏、绑架还是抢夺等典型游击战任务，没有明确的任务分工，指望那些不靠谱的AI队友能够提供完美的配合，对于设计者而言的确是有些勉为其难……

## 星星之火

尽管HTR的单人与合作战役会有一条明确的故事线，但Crytek会极力淡化“领任务→做任务→拿赏钱”的传统沙箱玩法（毕竟讲故事也不是这群德国技术宅的特长）。HTR的核心游戏机制，就是围绕如何在费城点燃革命燎原之火来进行的。

你所做的一切针对占领当局的行动，都会提升所在区域的民心，从而让在铁蹄重压之下苟且偷生的市民们能够鼓起勇气，以各种形式投入到反抗的洪流之中。从破坏监控摄像头、剪断通信线路，到暗杀KPA军官，均可提升对应地区的“解放度”。当然，市民不可能突然之间就揭竿而起，反抗度的提升对于游戏方式的影响是隐性的，革命风暴的酝酿与最终的发动，也是一个量变引起质变的过程。随着游戏进程的延续，玩家会感到藏身点的数量越来越多，地下武器商人的优惠越来越大，也会有更多的大众脸主动加入革命义士的行列。

3年前的《国土防线》初代，无论从游戏内容还是故事情节上来说，都是一款严重不靠谱的作品。如何能够让这样的雷作变成真正意义上的神作，这对于Crytek而言，同样是一个属于“革命”范畴的命题。P



“韩版”齐柏林飞艇乱入了……



本作主打3人合作，手术刀般精确的配合，可以化解任何的强敌



自由战士们的主要任务，就是唤醒民众，发动群众的力量


反抗军以地铁站作为自己的基地，隧道系统就是发动突然袭击的主要途径



面对强势的敌人，游击队不能以任何高调方式进行反抗



# DARK SOULS™ II

# 匠人之魂

## ——来自“黑暗之魂”的硬派传奇

■策划：本刊编辑部　　■执笔：山东 hjpotter

# 越虐越开心的“魂”系列

如果你恨一个人，就让他玩“魂”系列，在每小一关中，他都会被虐几百遍啊几百遍。

这个难度逆天的动作RPG系列在玩家中的评价极端两极化，很多不能融入这个世界的玩家对其嗤之以鼻，但能坚持到通关的玩家却将其捧上神坛。虽然“魂”系列也有自动存档等现代游戏手段，但难度丝毫不逊于《魔界村》等古典动作游戏。

什么？你说整个游戏流程中死个几十次没什么大不了的？其实，探索游戏中的第一小段路程，你差不多就要死这个数了。一周目通关，你所留下的尸体总长度足以绕着地球转一圈。只有在这个游戏里，玩家才不是大爷。哪怕是穿着一身极豪华的装备，等级升到三位数，但如果掌握不好敌人的攻击手段和出手时机，每一个小怪都可以如同砍瓜切菜一样虐杀玩家（一般的游戏似乎是反过来的……）。虽然游戏没有“跳跃”这个动作，但摔死竟是家常便饭，游戏里的死法甚至比《地狱边境》还要花样多变。

为什么一个这么难的游戏，却可以成为享誉世界的名作呢？我们需要从游戏两方面的设计理念来寻找答案。

## ◆复古化设计：死亡

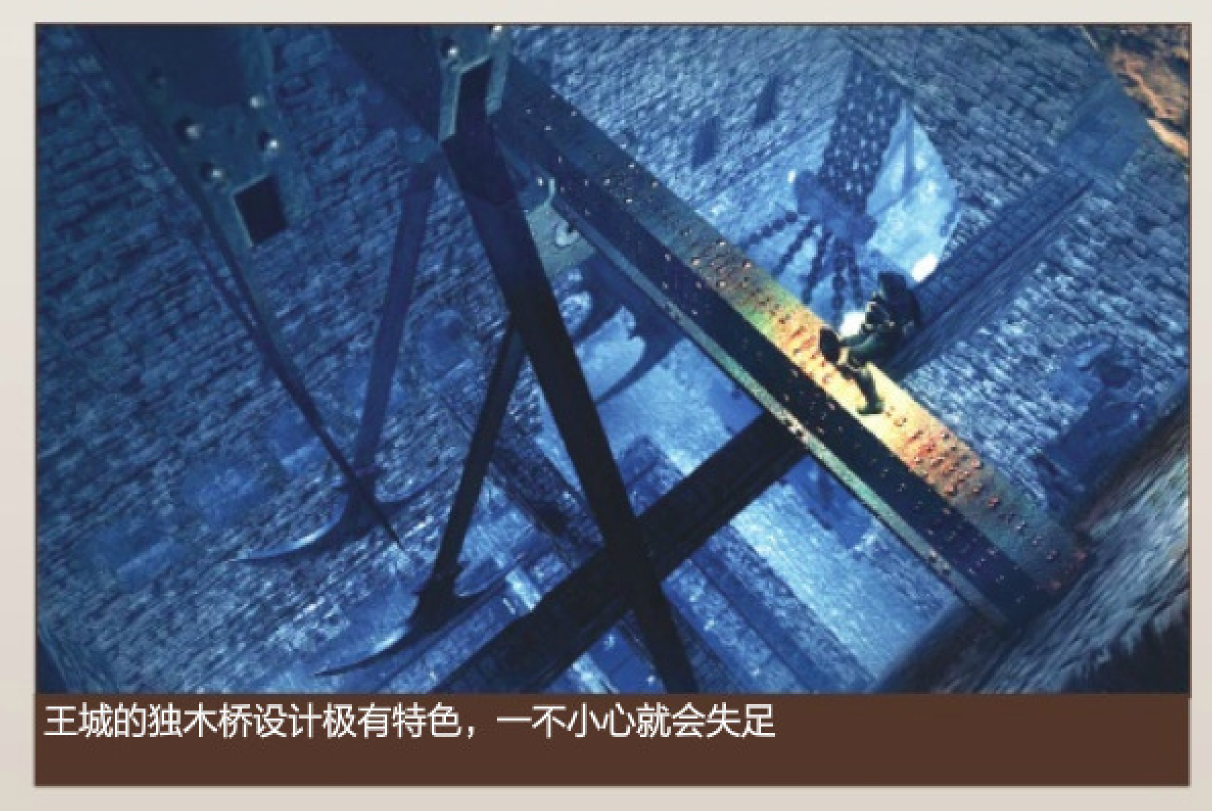
现代游戏大都简单得要命，弱化关卡设计，每一关都是一条路走到底，不需要攻略，甚至都不需要思考。制作者就怕玩家卡关，恨不得死几次后就让你直接秒杀Boss。但这样的游戏真的好玩吗？

想想看我们小时候的游戏吧。我们可以在《巫术》中不眠不休几个月，也可以被《勇者斗恶龙》里的Boss连虐几晚上。战战兢兢地探索迷宫，从宝箱中挖掘大量破铜烂铁，带领奄奄一息的队友们反杀Boss时，仿佛全世界都在为你鼓掌。这并不是记忆的美化，而是这些游戏确确实实好玩。那个乐趣才是游戏的最根本之处。

好玩的原因很简单，那就是这些游戏为我们设置了“适当的挑战”。电子游戏的挑战性在于其能否让玩家觉得自己正在攻克障碍，并得到成长。为了衬托出破关后的成就感，失败是必不可少的，而最显而易见的失败无疑就是“死”。一味降低难度，当玩家不会惧怕死亡的时候，游戏的耐玩度也会随之下降。大家可以回想下，在街机厅里投一个币都要“下血本”的《合金弹头》和模拟器里无限币的《合金弹头》，到底哪个更好玩？

而“魂”系列的好玩之处就是将这复古的玩法用现代图像技术表现出来。这个弥漫着浓雾的世界充满了未知的危险，而每个关卡又经过了精心设计，制造了“经过努力就可以克服的难度”，玩家每死一次就可以成为下一次生的经验。通过一遍又一遍的死亡“背版”，你会发现自己渐渐掌握了每个小节的怪物配置和攻击方式，成功的几率不断提


塔之骑士看似很强，实际上可以跑到城墙上无伤杀掉


王城的独木桥设计极有特色，一不小心就会失足


留言有好有坏，但总体而言帮助多多


研究一下大家是怎么死的

高。破关时，玩家积累的痛苦和焦躁会瞬间得到释放，这种成就感跟之前积累的痛苦成正比，享受自己在失败和学习中逐渐征服关卡的感觉美妙至极。难度就像一座山，若不费力爬到山顶，又如何能欣赏到最卓越的胜景。

### ◆现代化设计：互助

单纯的原点回归支撑不起一部全价大作，如果说“死亡”可以再现古典RPG的乐趣，那“互助”就是现代化游戏中不可缺少的一部分。

这是一个联网游戏的时代，公会、组队、下副本、共同完成世界事件……网络游戏存在的基础是玩家与玩家之间的交流与互动。但“魂”系列与这些游戏都不同，如果将这些传统的连线游戏比作电话，那“魂”的联机系统就是像电子邮件一样的“异步联机”。游戏大胆地去掉了一切线上游戏中烦人的部分，并没有语言交流系统（可以用肢体动作比划），玩家也无法方便地在游戏中直接联系到朋友，出现在你世界里的所有人都只是匆匆而去的过客……

简单概括，“魂“系列的联机主旨就是“用网络要素来塑造单机叙事氛围”，玩家完全可以在自己的空间里自由自在的体验游戏，不受任何人打扰，而体验也会比单纯的单机游戏更棒。地上会有玩家的各种留言，会帮你少走很多弯路（但也有可能是骗人的），而其他在线玩家的死亡也会留下血痕，你不仅可以观摩他们的死法，血痕堆积处也一定蕴藏着杀机。虽然很多Boss难到爆，但只要召唤其他玩家帮忙，再难的槛最终也会被克服。玩家不仅可以互相帮助，也可以利用道具和誓约入侵别人的世界强行PK（对方必须是肉身），有的Boss甚至会由其他在线玩家扮演，与人斗其乐无穷……游戏在“在线”和“单机”间取得了绝妙的平衡，既不会因为联机而破坏挑战关卡的乐趣，也不会因各种留言失去一个人静静探索世界的感觉。

这种古典与现代的结合，动作游戏与角色扮演游戏的结合，在线与单机的结合，令无数玩家爱不释手，一头扎向了这条堆满了尸体的不归路。人类天生就有冒险和征服的欲望，从一开始的彷徨无助到慢慢熟悉并征服这段艰难的旅程，极易创造代入感。在一个幽静而神秘的晚上，独自探索这个充满了未知的世界的感觉，实在是妙不可言！

如果你爱一个人，也不妨让他玩一下“魂”系列，没准他会就此发现一个美妙的世界。

## “魂”系列的起点——《国王密令》

很多人都认为《恶魔之魂》是“魂”系列的始祖，也有不少玩过《装甲核心》的玩家认为From Software是个做机甲游戏的专业户，但其实《国王密令》系列才是“魂”系列的精神源头，这也是From Software最初的游戏项目。要追溯“魂”系列的历史，就不得不提一提《国王密令》。

### ◆《国王密令》系列的共同特点

1994年，《国王密令》系列的第一作在索尼PS主机上诞生，随后2代、3代分别以一年一作的频率上市，4代则出现在2002年的PS2平台上。除了4部主机上的正统作品外，该系列还在2006年推出了两部PSP上的外传作品。值得一提的是，由于1代没有出美版，因此美版的《国王密令》1、2代其实是日版的2、3代，不要搞混了。由于引进日本游戏作品过少，这种做法在当年的欧美游戏界并不罕见，至今很多人都认为美版的《最终幻想6》应叫做《最终幻想3》。

由于这是一群“技术宅”做的游戏，因此理所应当地使用了全3D的画面和主视角ARPG玩法（1994年可没几个游戏敢这么做）。中世纪黑暗系的世界观，阴森的迷宫，如同恐怖电影一般的音乐，绝望的难度，变态的陷阱……整个系列的黑暗压抑程度比起“魂“系列有过之而无不及，还没开打就足以让人战栗三分。

至于游戏的具体玩法，大家可以想象成拿刀的《德军总部3D》，或者干脆就想像成《上古卷轴》。就像FPS游戏一样，玩家既可以在360度的地图中自由行走，也可以按肩部按钮进行左右平移。主角的武器和魔法都有一个可以自动上涨的蓄力条，玩家既可以在条没蓄满时发动突击（此时的攻击如同隔靴搔痒），也可以当条蓄满时攻击以追求最大伤害（你可以把这个系统想像成“街霸“中的能量条）。玩家无法防御，但打不过了可以跑（奔跑也要消耗蓄力条），甚至可以玩Hit&Run——砍一剑就后退，然后等条蓄满再上前砍，初期那些行动缓慢的敌人很难破解这高明的战术。PSP版虽然采用了走格子的玩法，也可以进行防御，不过基本概念差不多。

游戏中各式武器魔法一应俱全，刺剑、大剑、元素魔法、弓箭、战锤、大斧……每种武器都有自己独特的攻击模组，一招一式都有模有样。重的武器虽然有着更高的攻击力，但每挥动一次力量槽的恢复速度也要慢不少，像战锤这样的武器也可以进行横劈，适合应付多个同时进犯的敌人，玩家必须根据敌人的实际配置和自身的装备重量上限更换装备。值得注意的是，From Software的镇社之宝Moonlight（月光大剑）也诞生于此，后来几乎所有From Software出品的游戏（机甲游戏也不例外）中都少不了这杆神兵的身影。不过游戏的打击感相当一般，攻击怪物的回馈感严重不足，就像是在砍棉花一样，你甚至都感觉不到自己是否砍中了怪物。

别急，我们这就来谈游戏的难度。即使是在各种KUSOGAME横行的上世纪90年代，《国王密令》的难度也可以用“令人发指”四字形容，黑暗的迷宫里处处都弥漫着死亡的气息。出门被见到的第一个怪秒杀是再正常不过的事情了。敌人四处成群结队，一不留神就会遭到围攻，即使将



《国王密令》诞生于1994年，画面在当时来说属于一流水准



美版的2代就是日版的3代



白龙seath看起来比《黑暗之魂》中的那个弱了不止一点半点



《国王密令》中的月光大剑



细剑的攻击范围极窄，但出招很快


《黑暗之魂》中的月光大剑

等级练得高高也难逃一死（在“魂”里，你起码还能虐虐教学关里一开始的骷髅呢）。打开宝箱或隐藏密道后，里面蹦出来一个骷髅大爷将你两刀剁翻是常态，就算宝箱里真有宝物也别先哼起小曲——回头时直接掉进（制作者临时挖的）坑里死掉也丝毫不奇怪。甚至看到墙上有告示靠上前去看，都会从地上冒出毒刺（告示的内容为：不要靠近墙，危险！），各种恶意设定的程度堪比“猫里奥”。

虽然难度很高，但游戏的关卡设计和隐藏要素设定足够让人满意。千回百转的迷宫设计与《黑暗之魂》异曲同工，地图上也处处都有隐藏着的惊喜——宿屋的床上，宝箱的背后，对着墙按确定键经常能按出各种隐藏道路。不过不幸的是，设计者将“隐藏要素“这个概念应用到了各个领域中——甚至游戏中的存档点都被扭曲地隐藏了起来。所以如果你只是一路杀过去，基本就是在挑战不存档通关，而一旦在寻找存档点的路上死了，也就必须“大侠从头来过”。这个设定虐哭了不少新手。与之相比，“魂“系列不仅能捡尸体，自动存档系统还会帮你保留住等级和收集到的一切道具，真是厚道得不能再厚道了！

### ◆为什么《国王密令》没有火？

首先，《国王密令》在设计理念上和“魂”系列可以说是一脉相承，都强调击破怪物，寻找宝箱，征服死亡的原始的“巫术”式乐趣。且游戏拥有极其丰富的内容，很容易令人沉迷。但与同时代的《最终幻想7》，以及同为第一人称视

 栏目编辑/Cross/ywt@popsoft.com　美术编辑/晶冰

角的《上古卷轴》相比，游戏的知名度却差了无数个档次。那么，《国王密令》作为一款动作RPG，到底少些什么呢？

首先，在没有右摇杆调整视角的PS主机上，第一人称无比别扭，也不灵活。如果怪物在背后砍你，你只能用琼瑶剧一般的慢动作蓦然回首——此时你基本也差不多该挂了。由于时代和技术的限制，这点无可奈何。

第二，游戏的打击感太差，打怪就像打棉花，翻滚、背刺、闪避、弹反……这些动作元素统统没有，而且缺乏优秀的Boss设计。虽然“老滚”也没什么打击感和巨型Boss，但游戏的定位是RPG而非动作RPG，从“老滚”里随便挑一座城池，里面的NPC没准就比《国王密令》中全体活人都要多。

第三，游戏不懂得包装自己，缺乏卖相，摆在游戏店里根本没法与拥有华丽的CG和动听主题歌的《最终幻想》相比，销量只能依靠硬核玩家们的“口耳相传 ”。但那个年代可没有发达的社交网络，大部分玩家即使是发现了游戏的优秀之处，也没办法传达给其他人。

那么，《国王密令》应该做哪些改进才能更受欢迎呢？其实也很简单，将游戏改成第三人称视角加强动作性，增加各种武术招式，强化人物培养系统和职业系统，存档也要更方便一些，最好还能利用先进的网络让玩家们进行组队和PK——没错，我们说的就是后来蜚声海外的《恶魔之魂》。

## 《恶魔之魂》——在非黑即白的世界中徘徊

### ◆黑马出世——恶魔之魂

《恶魔之魂》于2009年2月在PS3平台上发行，但初发售时的情况可谓相当凄惨——由于From Software并不是那种擅长宣传的公司，游戏的发售前宣传严重不足，不光是没有名声优或是画师的加持，游戏的西洋奇幻风格也不讨这些年玩惯了“萌“游戏的日本玩家胃口，再加上日本知名的《FAMI通》杂志只给了游戏29分（满分40）的平庸评价，使得这款游戏的前景显得黯淡无比，简直可以说是”出师未捷身先死 “。

更惨的还在后面，由于制作者的理念是“逆潮流而行 ”，因此游戏难得要死，没攻略几乎没法打。购买了游戏的玩家们被虐得痛不欲生，纷纷在论坛上破口大骂。

按照往常的情况来看，《恶魔之魂》似乎也就到此为止了。但情况很快就发生了逆转，网上开始不断出现《恶魔之魂》的攻略提示板，很多喜欢古典风格游戏的玩家对游戏中丰厚的内容和优秀的关卡设计赞不绝口，并写出一篇又一篇的研究和心得体会。这种“口耳相传”的宣传力度十足。新玩家看到后觉得好奇，也争先恐后加入了“恶魔“大军，开始不断赴死，在2009年游戏共卖出了13万套，且经常卖断货。到了年底，游戏的欧美版也铺上市面，战果可谓更加丰硕——单单第一个月就有15万套卖出，游戏至今的全球总销量达到了170万套。不光是销量丰收，游戏还获得了欧美媒体的大量高评分，并力压《使命召唤——现代战争2》《神秘海域2》等超级大作，荣获GameSpot的年度最佳游戏，让《FAMI通》的29分成为了一个笑话。

逆潮流而行的《恶魔之魂》无疑是一个传奇，这款游戏也为充斥着萌废游戏和美少女大腿的浮躁的日本游戏业界刮来了一股灰暗的风，制作者不趋炎附势的理念更是值得我们尊敬。但这款游戏最终能够成功面市，其实颇费了一番波折。

### ◆《恶魔之魂》如何成为《恶魔之魂》

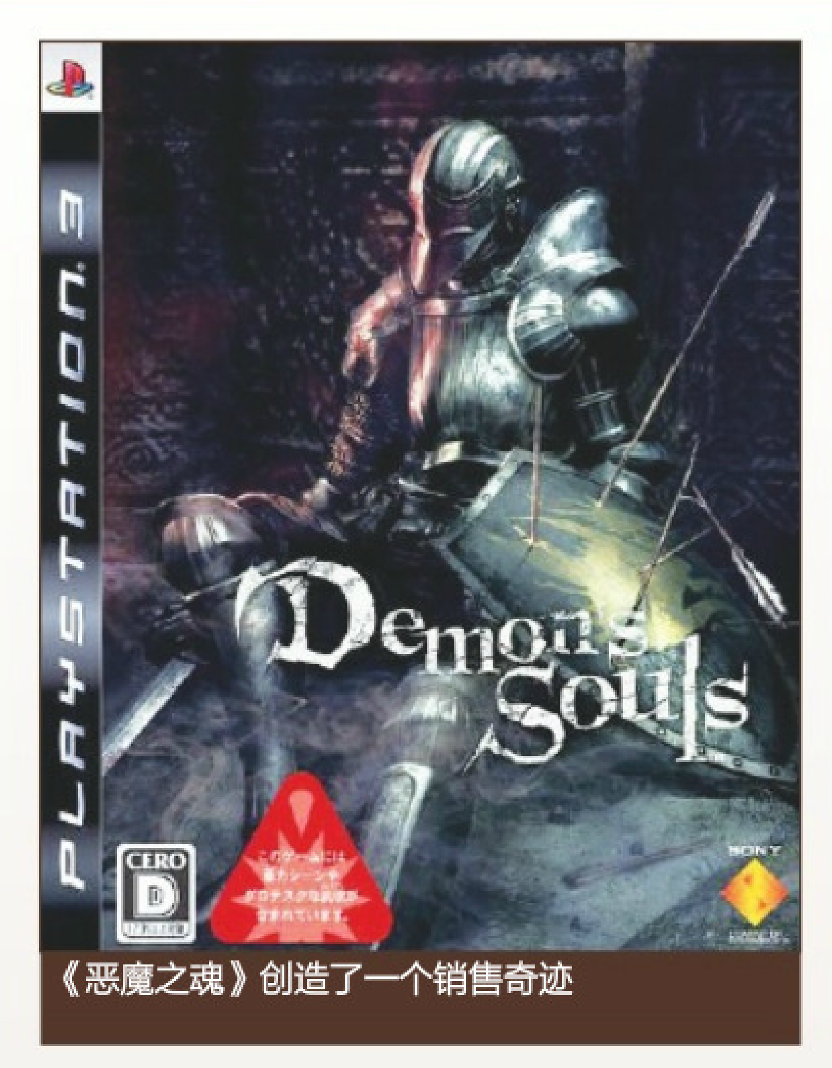
2006年PS3刚发行的时候游戏偏少，且硬件价格超贵（499美元），因此销量只能甘居XBOX360和Wii之后，这让当惯了老大的索尼电脑娱乐（SCE）很为难。要刺激硬件销量就需要强大的游戏阵容，因此SCE决定依靠之前PS和PS2时代拉拢下的关系，与第三方厂商联合推出PS3游戏（主要是担负一定开发费用）。由于From Software是一家擅长钻研前沿技术，有实力为次世代主机量身定做“保驾护航作“的公司，而且也为PS和PS2推出过多款精品游戏，因此他们自然是首先被拉拢的对象。

SCE的游戏制作人梶井健喜欢看中世纪电影，奇幻世界题材的游戏是他的最爱，因此他也一直对From Software的《国王密令》和《装甲核心》情有独钟。他此次来到From Software的目的，正是抱着想玩到《国王密令》续作的私心，询问From Software是否有继续开发这个系列的意向。结果From Software方面的回答非常爽快：“那干脆一起来做吧！”不知不觉间，人们都集结到了梶井健的身边，开始你一言我一语地畅想着新作的细节。

虽然没有参与过《国王密令》系列的开发，但要说起对这个难度奇高的游戏系列的喜爱程度，新进入公司却已坐上《装甲核心4》监督位子的年轻策划宫崎英高绝不会输给任何人。对奇幻文化和冷兵器的热爱，对关卡细节设计的执拗，对古典游戏和流行游戏有趣之处的理解……宫崎英高与梶井健两人一见如故，约定好由SCE和From Software合作制作一款由宫崎英高担任监督的《国王密令》的续作，让年轻的玩家们也体验一回在绝望中攻破难度的那种快感。

当然，宫崎英高也抱着小小的私心，因为如果能和SCE合作的话，服务器就可以交由对方管理了，这可以让他放开手制作一款以“在线”为核心的动作RPG。

在制作完《装甲核心4》后，宫崎英高立刻写好了《国王密令》新作的企划书，准备大干一场。因为《装甲核心》系列的新作还要照常开发，所以他干脆拉拢了社内几位超过30岁的老手策划，与SCE的员工共同组建了一支全新的强大团队，并与《装甲核心》小组平行开工互不耽误，梶井健则会担任本作的制作人。


《恶魔之魂》创造了一个销售奇迹


如果去掉脸上的蜡，防火女或许还算可爱


宫崎英高与梶井健两人一见如故


宫崎英高想做一款“老滚”式中世纪风格的游戏

由于宫崎英高是个很喜欢玩欧美游戏的人，因此在最初构想的时候制作组也研究了包括刚发行的《上古卷轴4》在内的一批欧美RPG。《上古卷轴4》中的善恶系统令不少员工啧啧称赞，第一人称视角的探索感也与《国王密令》有异曲同工之处，但游戏的打击感居然比《国王密令》还要烂。制作组也就此意识到，如果想加强游戏的动作性，就不得不舍弃第一人称视角，但这样续作就不能冠以“国王密令“之名了。宫崎英高将这款继承了“国王密令”精神的原创作品命名为《恶魔之魂》，游戏除了继承了《国王密令》的中古奇幻世界背景和关卡设计风格外，其他部分都采用了全新的设计理念。

次世代家用机游戏的开发费用的确不低，运用次世代图像引擎也遇到了不少障碍。经过了三年的辛苦劳作，《恶魔之魂》的α测试版问世了。但SCE的员工惊奇的发现，游戏不光是难度巨高，几乎让他寸步难行，而且在开发初期就再三提到过的“女主角”也完全不见踪影（要知道在From Software的游戏中，通常都没有女主角这种奇怪的生物）。

梶井健带着一头雾水去询问宫崎英高，得到的却是一句木讷的回答 “啊，那位防火女不就是女主角吗？”这让梶井健哭笑不得。因为这位两眼蒙着蜡的防火女不管从哪方面来看，都与传统意义上的女主角相去甚远。

事实上，这点也是宫崎英高刻意“瞒天过海“的。因为他所设想的《恶魔之魂》是一款逆时代潮流的游戏，游戏要展现设计师们的想法，而非迎合玩家的喜好。一位如尤娜般婀娜多姿的女主角无疑会破坏整个游戏的灰暗程度。可想而知，试玩游戏后SCE的高层自然是暴跳如雷。不过宫崎英高的”先斩后奏”显然效果拔群，因为到了这个阶段，要做大的修改恐怕也来不及了。

我们不得不再次感谢梶井健，他顶住了来自上司的压力，反复在两家公司间辗转，强调“这么做绝对会好玩”，SCE的测试员终于认可了游戏的高难度（虽然这违背了SCE“让更多人来玩”的一贯方针），而高层也勉强看惯了这位凑数的女主角，《恶魔之魂》终于照着宫崎英高的预想顺利发卖。

至于游戏是否成功？我们刚才已经提到了。

### ◆以死亡为核心的关卡设计

《恶魔之魂》的故事发生在战士之国柏雷塔尼亚，这里被无色浓雾所笼罩，恶魔横行，而玩家需要探索这里寻找救世的最后希望。游戏中共有柏雷塔尼亚王城、地下矿道、拉多维亚塔、腐朽谷、暴风祭祀场五大关卡，每个大关又以Boss为分界线割成三个小关。玩家的攻关路线基本自由，可以任意选择自己想要攻克的大关。有意思的是，游戏的最终Boss并不在第5大关，而是窝藏在最终关1-4中。

《恶魔之魂》中没有难度分级设计，所有人都必须在同一起跑线上拼搏。就如我们之前所说的一样，游戏的核心



章鱼怪毫无疑问是最难缠的敌人，一旦让他出手，你几乎是必死的



蜘蛛Boss也有两种打法，你可以在最远处躲避攻击轰魔法，也可以近身肉搏



一个好汉三个帮



地图上时常会有中Boss级别的大怪物

是“死亡”，不光是游戏本身难，死亡惩罚会令游戏难上加难。“魂”既是游戏中的金钱，也是可供升级的经验值。人物在死后会丢掉所有的魂，没有捡到尸体却再次惨遭毒手的话魂可就再也找不回来了——这可不是满地尸体的“暗黑2”！不过好在游戏中有着先进的自动存档系统，无论玩家怎么死，都不会丢失好不容易搜刮到的武器和道具。

这还不算完，只要玩家的肉身挂了就会处在灵魂状态，只有普通状态的一半血，而恢复肉身基本要靠打倒当关Boss才可以——这也就意味着，在攻关的大部分时间里你都只能以半血状态探索，因为想要一次不死通关对于刚上手的玩家来说简直是天方夜谭（第三大关塔里面成群结队的章鱼大师会用各种一击必杀教你做人！）。随着死亡次数的增多，世界会逐渐变黑，敌人也会越来越强，而且还会出现比Boss还强的暗影杂兵（虽然可以掉落好东西）。越死越难，越难越死，被打哭后飞盘的玩家数不胜数。

有黑就有白，游戏中的地图和玩家都有“黑”“白”两种状态，一般来讲，死亡或入侵别人的世界就会变黑，而处在肉体状态下打倒关底Boss就会变白。黑白状态不仅会影响到“北方标记”等武器的攻击力，也会影响部分敌人配置和稀有武器的取得。由于地图的颜色联网时会被中和，因此想要拿到纯白专属武器“龙骨碎”最好还是拔掉网线。

游戏中先进的存档系统是把双刃剑。有人说，日式RPG自由度不高，不能随意杀人。但制作者实在是太想为大和民族正名了，这作的设定实在有些矫枉过正。比如你经常会误伤被活捉在怪物堆里的NPC，好吧，你会想，误伤就误伤了吧，大不了死后再来。但NPC可不让——凭什么你砍了我就可以拍屁股走人？他们只要看见主角，就会一直追杀到死，并且施展出大火球顺劈斩等浑身十八般绝技，还会勾结上沿路的所有小怪。读档是不可能的，在你砍出第一刀的时候，罪恶的自动存档系统就下手了。像《辐射3》那样睡24小时就可以当作没事人回来一样更不可能。你能做的，只有讨个清净“咔嚓”掉他们，然后努力面对现实——例如学不到法术或修理不了武器。事实上，很多被现实击倒的玩家都选择了删档重来。

就像欧美RPG一样，游戏中的选择也非常丰富，甚至不少Boss都有多个打法。比如在3-3关中，Boss就会是随机召唤来的一个玩家（而且等级比你高！），可谓是一大难关。不过玩家也可以知难而退拔掉网线，这样Boss就会变成弱了几倍的“黄衣老翁”。5-2中的圣女也是如此，玩家既可以站在左边的平台上用弓箭将其残忍射死，也可以当个好汉，与守护着圣女的暗银骑士拼个你死我活，然后再活生生看着圣女自杀（似乎哪儿出了点问题……）。

游戏的多周目设定也很有一套，玩家必须在“杀不杀防火女”两个结局中选择一个，因此很多痛下杀手的玩家就会于心不忍想要在下周目弥补一下。而且多周目难度会适度增加保持挑战性，部分武器也只有在二周目才能合成，让玩家拥有无数个再打一遍的理由。

## ◆毫不含糊的冷兵器手感

《国王密令》中有一个出色的武器系统，但监督宫崎英高觉得这还不够。比如双手剑为什么一定要双手拿呢？如果玩家控制的是一个强壮的家伙，难道他就没有能力单手持双

手剑，然后另一只手再擎着巨盾吗？他决定干脆颠覆以往的武器概念，创造一个全新的武器体系。

和同样以高难度闻名，战斗如行云流水一般的“忍龙”不同，《恶魔之魂》的战斗系统绝不华丽，甚至有些“闷骚”，但却真实又极具挑战性。战斗讲究的是走位和出手时机。决不能无脑砍杀，一旦露出破绽或耗尽精力，每个杂兵都有能力两刀将你剁翻在地，反之亦如此。因此玩家需要整天提心吊胆地举着盾牌，反复利用自己的性命观察敌人和Boss的配置以及攻击方式，以做到知己知彼百战不殆。

在《恶魔之魂》中，玩家的两只手都可以做出攻击动作，分别由L1，L2和R1，R2四个按键来控制。L1和R1可以进行轻攻击（消耗精力较少），而装备盾的时候则为举盾。L2、R2键负责重攻击，攻击力很大，但攻击后的硬直和破绽也很大。玩家不仅可以奔跑，还可以翻滚，甚至可以抓准时机用盾牌将对手的攻击弹开，或是绕到敌人后方利用“背刺”将其一击毙命。游戏中几十种武器各有各的手感。大剑、巨剑、短剑、长剑、曲剑同为剑类，动作和玩法就截然不同。甚至每种武器单手拿、双手拿还是锁定敌人玩法都不一样（此时的动作模组也会发生变化）。打击感也不像《国王密令》一样轻飘飘的，砍起来刀刀在肉，剑剑见血，煞是过瘾。而且虽然游戏中有着多种可选职业，但其实只是在数值和初始道具上有一点区别，每个职业都可以选择自己喜欢的发展方向。

《恶魔之魂》对玩家携带和装备的武器重量都有所限制，只要装备重量在负重值的1/2以上，人物的行动就会变缓慢。借此也派生出了“轻装闪躲流”和“重剑一波流”等多种PK流派。

游戏除了可以入侵（被入侵）其他玩家的世界外，其实还可以与指定玩家联机PK（虽然明面上说不行），网上也举办了多届PK大赛。PK时每一种武器都有自己独特的玩法和攻击动作，像速度快范围广的常规武器“打刀”，利用攻击距离优势压制敌人的密尔特战锤，背刺及弹返时足以将敌人一击必杀的刺剑，削减敌人装备耐久的萎缩武器削取枪，在HP30%以下时会使全部攻击力翻倍的幽暗剑+锐利穹鼠戒指组合……哪怕是单手拿、双手拿，或是为武器强化升龙、叩击、锐利等不同状态，打法都会截然不同，如果能判断准对手的套路就等于赢了一半。

由于游戏采用了Havok物理引擎，因此很多巨剑巨斧在狭小的巷子里会被墙壁反弹，忽略这点可是会死得很惨。如果你不喜欢冷兵器，也可以修炼纯魔法或是奇迹人物，操着火焰风暴等打中你死，打不中我死的暴力魔法与敌人一决雌雄。

《国王密令》的“力量槽”并不是太受欢迎，因此制作组为《恶魔之魂》专门设计了一个精力系统。不管是奔跑还是攻击，游戏里几乎做任何动作都需要消耗精力，只有在松弛状态才会缓缓恢复。一直举着盾被攻击不但会消耗精力值，而且不会回复。精力消耗尽就无法防御直接掉血。“翻滚”也要消耗精力值并有短暂硬直，用好可以躲避掉大部分伤害并有先手反击的机会。用盾牌弹反和躲到对方背后用背刺造成绝大伤害是高端玩家必备的上级技巧。但像格斗游戏一样被逼墙角就很悲剧了，因为敌人有碰撞体积，不可能翻越其身体。一味防御只会消耗精力，而放下盾，就可能被多人围殴直接秒掉。防也不是滚也不是，甚至还有可能被怪物一脚踹下悬崖。



即使是野外的Boss也有一种压抑感



地上写着：注意前方落石

## 生来就是为了做游戏的男人——宫崎英高

### ◆运气超好的男人？

相信很多人都看过经典上班族系列漫画《岛耕作》，岛耕作在日企初芝中打拼了几十年，在公司的各大派系间周转，几番浮沉，几度荣辱，从课长到部长再到董事，最终成为社长。可在游戏界有个男人，直到30岁（2004年）才中途转职进入游戏公司，却仅用了10年就开发出数 款享誉世界的游戏，并坐上了社长的宝座，这个人就是我们之前介绍过的宫崎英高——“魂”系列的制作人。

宫崎英高自称“游戏家”，是个业余时间基本都在打游戏的人。在研究生毕业后，26岁的他也梦想着进入大型游戏

公司，发挥自己的创造力（注1）。但现实却非常残酷——由于欠了不少钱，他选择进入了一家收入还算不错的一流IT外企担任风险分析员，虽然工作繁忙，但他依旧利用业余时间不断玩游戏，梦想着未来有一天能够转投游戏业。

在30岁这年，他的机会来了。存到足够的钱后，他果断从公司辞职，并开始寻找进入游戏公司的机会。不过要知道日本是一个“终身雇佣制”根深蒂固的国家，大学生通常从大三开始就四处求职，得到“内定”后就安稳地在公司干一辈子直到退休。也正是因为“坑”太少，辞职后想要二次就职是相当困难的，即便是一流会社的职员也不例外。愿意面试他的只有少数几家规模不大的游戏公司，这其中就包括了From Software（注2）。

虽然要与数位比自己年轻的求职者竞争，但由于他对《国王密令》《装甲核心》等From Software开发的游戏了如指掌，加上自己对游戏也有一套独到的见解，因此被成功录用，得到了游戏策划的职位，他自己也觉得很幸运。

“果然我还是想做游戏。”志气满满的他对社长神直利如此说道。

虽然说出如此大话，但“游戏家”宫崎英高其实并没有像其他同事一样，有过做独立游戏的经历，关卡编辑器也是头一次用，对于游戏制作完全就是一个门外汉。因此进入公司的头一年面对大量术语和工具，感觉格外艰难。

艰难归艰难，但幸运的是From Software的社风比较欧美化（公司理念：总之就是要做好玩的游戏），没有太多复杂的人际关系，只要是有才能的人就可以得到提拔，极适合他这样有想法的人成长。他一进入公司就担任了游戏《装甲核心 LAST RAVEN》的策划，制作关卡，想点子，乐在其中。社长神直利非常欣赏他的奇思妙想，因此干脆让这个新人中途接手了公司的招牌作品《装甲核心4》的监督（导演）一职，此时距离他加入公司才不过短短两年，这个晋升速度不可谓不快，要知道宫崎英高可不是CAPCOM的辻本良三一样的“太子”。《装甲核心4》是一款次世代（PS3/XBOX360）的机甲游戏，肩负着为公司之后的作品铺路的任务，画面水准也处在业界的领先地位。虽然背负着很多压力，但宫崎英


宫崎英高：一个优秀的监督胜过十个无聊的社长



宫崎英高的处女作，PSP游戏《装甲核心LAST RAVEN 》

今より少しでもいいものを創りたい、
今よりもっといい仕事がしたい。
こういう思いを持った社員が切磋琢磨している
というのが、一番活気のある状況ではないかと思っています。
株式会社フロム・ソフトウェア
代表取締役社長　神直利

神直利社长邀请大家一起来做有趣的游戏


“魂”系列的团队



宫崎英高初次担任监督是在《装甲核心4》

高此时觉得进入From Software真是一个正确的选择。

虽然制作机甲战斗游戏也很有趣，但就宫崎英高自身而言，果然还是想制作一款像《国王密令》一样，拥有丰富探索元素，超高难度和各种各样冷兵器的角色扮演游戏。也正如上文所说，他幸运地遇到了梶井健，在结束了《装甲核心4》的开发工作后，他立刻召集了社内的精英开发人员，开启了《恶魔之魂》项目，这一做就是三年。在《恶魔之魂》一炮走红后，宫崎英高又马不停蹄地开启了续作《黑暗之魂》的开发工作，这次他不仅要继续担任监督，还要"一肩挑"同时负责制作人的工作——这也意味着他要负责不少行政方面的事务。最难超越的是自己，站在《恶魔之魂》这个巨人的肩膀上，想要有所突破的确很难，但宫崎英高和他的团队做到了。《黑暗之魂》的一体世界设计饱受世人赞赏，PS3/XBOX360两个版本的游戏销量也突破了200万大关，打破了From Software旗下游戏叫好不叫座的格局。此时的宫崎英高，已经爬到了公司执行董事和制作第一部长的职位上。

2014年4月28日，日本出版业巨头角川（轻小说看过吧）宣布收购From Software的80%股份，并将其设为子公司，继续开发家用机游戏。神直利功成名就宣布隐退，并将公司社长的职位交给了他一手提拔的宫崎英高，此时距离他进入公司也不过只有10年时间。


宫崎英高向记者们演示《Bloodborne》

注1：一般日本人都不会选择读研究生，而是在高中或大学毕业后考虑就职）

注2：终身雇佣制，是日本企业战后的基本用人制度。是指从各类学校毕业的求职者，一经企业正式录用直到退休始终在同一企业供职，除非出于劳动者自身的责任，企业主避免解雇员工的雇佣习惯 。

### ◆毫不妥协的游戏制作者

根据宫崎英高自己的说法，他是一个"游戏杂食派"，只要是看上去有趣的游戏他都会去试一试，并反复研究游戏的优秀之处，这也就是当初他为何能在求职者中脱颖而出的原因。他的游戏涉猎范围极广，从小时候最爱玩的《超级马里奥兄弟》《勇者斗恶龙》，到东家From Software的《国王密令》《装甲核心》，欧美公司制作的RPG《上古卷轴》《辐射》《巫术》，以联机为乐趣的《求生之路》《怪物猎人》，近年来风靡日本的《动物之森》和诸多社交游戏、卡牌手游、多人在线游戏，哪怕是《斯坦因之门》等被认为死宅专属的Galgame，他都不会放过。在研究生院和外资IT企业工作时练就的一手英文，也让他的目光不限于日本的游戏，而是能放眼世界，在"洋游戏"中寻找创作灵感。

宫崎英高是个天才的关卡设计师，他最重要的游戏理念，就是游戏中的每一样行为都要有其价值。这种设计理念其实与他之前的工作经历分不开。在外资IT企业工作时，宫崎英高很喜欢会计的工作，也顺便练就了一手簿记的好功


在PS4的强大机能支持下，游戏画面会上升到一个新的层次

夫。他认为将复杂的业务通过自己的分析变成一个个切实可行的部分，然后一点一点完成是一件很有成就感的事。来到From Software后，他也学以致用，将这套理论活用在了游戏关卡设计中。就像《恶魔之魂》《黑暗之魂》一样，他手下的游戏几乎没有无聊的角落，岔路的尽头要么有宝箱，要么有险情，即使看上去像是一条死路，其中也一定有玄机（比如《恶魔之魂》1-3中隐藏在塔楼里的魔女）。水滴石穿，游戏中没有耗费几百只箭射不死的怪物，也没有花心思打不开的门，有付出必然有回报（或者是报应）。构想出一个宏大的世界，然后用一个一个有趣的部分填满它，用关卡设计带动故事发展，这就是宫崎英高的游戏。

宫崎英高这个人还有一个鲜明的特点，就是特别“倔”，只在乎游戏的品质，从不关心游戏是否能卖出去。谁都知道，做个楚楚动人的女主角会为游戏增加卖点，大家也都清楚，游戏的难度低一些会更适合玩家上手。但他依旧我行我素，埋头创造基于自己想法的游戏世界。放在其他公司，他恐怕早就被炒了鱿鱼，或被逼迫着加入一些“萌”元素讨好玩家。但社长神直利慧眼识英雄，给了他最大的创作自由，他也用几份丰厚的答卷回报了社长的信任。从这点来看，说《恶魔之魂》是只有From Software才能做的游戏也不为过。

在日本游戏业中，监督这个头衔相当于电影里的导演，必须亲历开发一线，游戏品质的好坏与监督有直接关系。而制作人则相当于电影制片人，负责调配项目的资源和进度，虽然职位比监督要高，却要负责很多杂事。像《生化危机》之父三上真司就宁可将制作人职位交给后辈小林裕幸，也要自己亲自把关《生化危机》的每一个细节。不光是对游戏质量的精益求精（《生化危机》2和4都被推倒重做过），在对职务的选择上，宫崎英高与前辈三上真司其实也有异曲同工之处。

宫崎英高在本届E3接受采访时坦言当初兼任《黑暗之魂》的制作人只是“不得已而为之”，自己还是喜欢在监督岗位上设计游戏，喜欢在开发第一线与同事们一起日夜奋战，即便是成为了新任社长，自己还是会亲力完成新作《Bloodborne》的开发工作，因为“一个优秀的监督胜过十个无聊的社长”。与很多身居高位却整天夸夸其谈的游戏制作人相比，或许只有这样的实干家，才能做出享誉世界的游戏。

### ◆宫崎英高与他的PS4新作《Bloodborne》

在2012年10月制作完《黑暗之魂》的DLC“深渊的亚尔特留斯“后，宫崎英高就一直埋头策划新的作品，并对次世代主机PS4的机能赞叹不已。而SCE也一直在后悔放弃开发《恶魔之魂》的续作，并对From Software频送秋波。既然双方郎情妾意你侬我侬，那再次携手也就在情理之中了。在今年E3大展上亮相的这部PS4独占游戏《Bloodborne》绝对不是《恶魔之魂》或《黑暗之魂》的续作，而是一部彻彻底底的原创作品，游戏的画面规格初定为1080p+30fps。

《Bloodborne》将背景设定在19世纪的维多利亚时代，这个时代被认为是英国工业革命的顶点时期，也是大英帝国经济文化的全盛时期，不过本作的舞台却并非伦敦等英伦三岛城市，而是一座偏僻的东方古城——亚南。

亚南被从古代就开始流传的奇妙风土病“兽之病”所侵蚀着，因此也称作“被诅咒之城”，这里有着每夜狩猎“兽”的猎人。不过亚南也有其古老医疗城市的一面，数量众多的“病人”们为了寻求各种稀奇古怪的治疗而前往亚南，而本作主人公正是其中之一。由此也引出了本作的两个关键字——“血”和“兽”。

至于游戏背景为什么由前作的中古风改为设定在维多利亚时代？宫崎英高回答得相当干脆利索——因为想让主角拿枪呗，由于硬件规格有了颠覆性的变化，不做点新东西就太浪费了。用关卡设计带动故事，这毫无疑问是宫崎英高的绝活。

本作的战斗主题是“死斗感“，所谓死斗就是双方对峙许久然后奋力攻击，要么你死要么我死，因此与强调防御的《恶魔之魂》相比，本作的战斗会更加主动。象征着被动防御的盾牌和沉重的铠甲被彻底抛弃，主角的右手会紧握主武器，而左手则会握着一把来复枪（也可以换成其他副武器，火把或其他道具）。枪并非用于远距离狙击，而是用来近身造成敌人硬直，先手攻击，先声夺人，而主角手持的大刀也可以变换形态，让攻击的动作性更加丰富。

别高兴得太早，“主动”可绝不代表着游戏的难度有所减弱（宫崎英高的游戏什么时候给过玩家好脸色？），


手持来福枪，去探索未知的世界吧！

最多是让玩家主动去寻死。由于背景是维多利亚时代，所以这个时代自然是不会有龙的。在亚南中有着怪异的轮椅男，被敲钟的声音引来猎兽的人民，满身污垢的狂犬……浑浊的瞳孔表示着他们都染上了“兽之病”。本作中的怪物们依然会成群结队发起攻击，由于无法防御，被逼到死角显然是死路一条。

“对未知的探索“依然会是游戏的主旋律，游戏中不会有地图，一切都要自己摸索，雾门也将得到保留，火把将会在游戏中扮演更重要的角色。关卡中处处都会有惊喜，处处都弥漫着杀机！

## 站在巨人的肩膀上——黑暗之魂

### ◆险些成为“肛门”

“老实说，当初我是想做《恶魔之魂2》来着。”

面对记者的询问，宫崎英高非常诚实地回答道。

在《恶魔之魂》如同丑小鸭变天鹅一般一鸣惊人之后，宫崎英高立刻开始了《恶魔之魂2》的企划，这次他不仅要继续担任监督，还要肩负起制作人的责任，可谓是迎来了人生中新的挑战。但有一点是无法回避的，那就是《恶魔之魂》的版权属于SCE，而SCE内部对于《恶魔之魂》的高难度总有着种种不满，短时间内并没有将这个品牌推出续作的打算（当然，后来SCE的头头吉田修平亲口承认自己犯了个错误）。因此，宫崎英高干脆拍板决定另起炉灶，制作一款跨PS3/XBOX360两个平台的《恶魔之魂》精神续作。野心更大，世界更宽阔，系统更丰富的《黑暗之魂》就此诞生。

既然游戏与《恶魔之魂》没有直接联系，宫崎英高就索性去掉了前作中诸如“黑白世界”“死亡半血”的设定，并为游戏寻找新的卖点。就像宫本茂在游戏中复制了自己童年的洞穴冒险故事一样，宫崎英高也一直梦想制作一个《上古卷轴》式的开放性中世纪世界，但在制作《恶魔之魂》的时候因为游戏的在线模式太过超前，为了保险起见，游戏的场景设计还是用了大家熟悉的规规矩矩的关卡制。这次，他终于有机会将自己的“无缝世界”想法付诸实践了。

《黑暗之魂》的设计理念非常超前，极有魅力的开放式世界采用了无缝设计，互通成为一体，且依然没有可见的地图，一切都要自己摸索。用宫崎英高自己的话说，这是他赌上了导演名誉拼命做出来的作品，做的时候就觉得有些不妙（因为坑挖得太大），但也只能硬着头皮上了。而且因为他的想法太过天马行空，即使是同一场景中也充斥着各种不同的美术风格，为此他换了主美术不少骂（在From Software，即便是制作人和监督也不代表绝对的权威）。游戏经过不断重做改修，最终才成了现在大家看到的样子。

2011年发售后，《黑暗之魂》获得的成功远超大家的想象，不仅销量突破了200万（From Software的其他游戏卖个几十万都可以开瓶香槟了），媒体的平均分也超过了90分。随后发行的资料片“深渊的亚尔特留斯”增加了几个新关卡和Boss，也多了不少新武器和道具，水准依旧不俗。From Software原本并没有计划开发PC版本，公司半开玩笑地在论坛上搞了一个投票，表示如果有十万人投票就考虑制作PC版。但公司严重低估了自己游戏的魅力——这对于对游戏的高素质觊觎已久的PC玩家们根本不算什么。From Software对迅速达成的十万投票又惊又喜，当即顺应民意拍板决定制作加入了资料片内容的PC版，取名为“准备受死版”，标题也算是给PC玩家提了个醒。

有意思的是，《黑暗之魂》并不是从一开始就叫《黑暗之魂》的。由于游戏中新加入了“被诅咒”这样的设定，在2010年东京电玩展之前，宫崎英高曾为游戏定下了Dark Race（黑暗种族）这个名字。但很快大家就发现这个名字要坏事——因为在欧美这个词很容易让人联系到种族歧视。由于来不及想新的名字，在东京电玩展上游戏只能以Project Dark这样的代号示人。随后制作组确定了“Dark”这个关键字，并提出了Dark Lord（黑暗领主）和Dark Ring（黑暗之戒）这两个候补名称。由于前者的商标已经被注册了，因此Dark Ring就成为了游戏的唯一候选用名。但不幸再次降临了——



无缝世界的设计美妙至极


火之祭祀场周围满是宝藏

因为在英国的俚语中Dark Ring居然是“肛门”的意思。虽然借此机会做几个大肠关卡也不坏，但这个骚气十足的标题还是被枪毙了。一波三折，最终游戏的名称被定为Dark Souls——这个被我们熟知并热爱的名字。

**★奇妙的一体世界关卡设计**

游戏的立体关卡构造美妙至极，其中不仅有宽广的世界，而且在高度上下了不少功夫。玩家费了吃奶的力气来到了不死教区，结果发现其就在最初地点的上方，开通电梯就可直达；又费了吃奶的力气来到了飞龙之谷，结果又发现这是最初地点的正下方，也有直通的电梯……游戏的场景之间有着极其巧妙的联系，广阔的立体无缝地图互动性极强，初始地点的脚底下就可能是最终迷宫，整个世界互通成为一体。你可以选择按部就班的走正路，也可以寻找各种秘径来减少路上的消耗战。

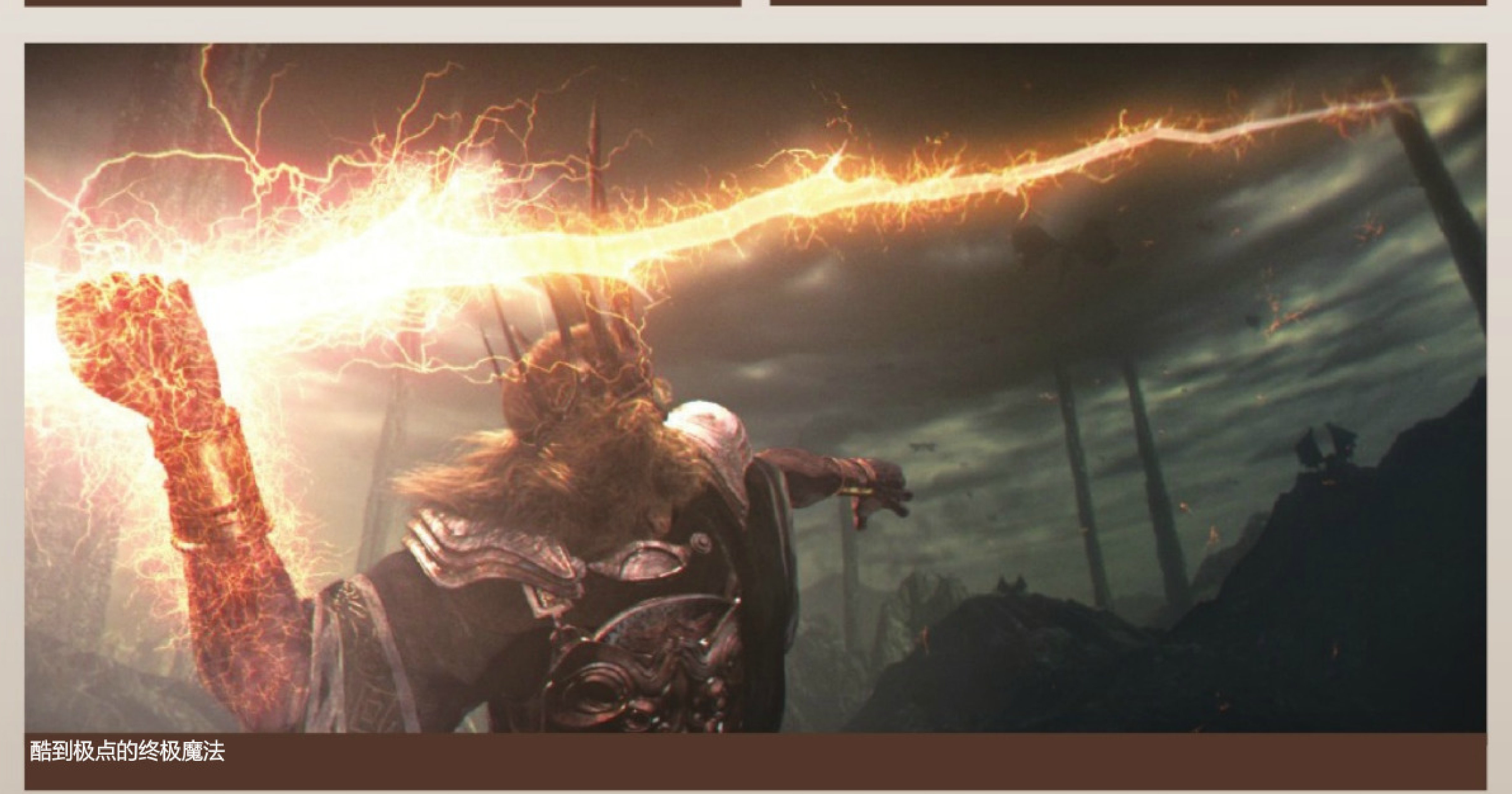
宫崎英高的“价值”论在《黑暗之魂》中得到了完美体现，用他本人的话来说，游戏虽然名为Dark，但其实并不像《恶魔之魂》一样黑暗压抑带着一股子雾气，与其说游戏风格是黑暗幻想，不如说是古典奇幻（High Fantasy）。设计师在地图上设置了各种各样的“兴奋点“来引导玩家探索整个世界，像初始的火之祭祀场周围就满是宝藏，即便是一个小怪，身上也可能带着用到结局的盾牌，甚至从飞驰的电梯上跳下，都能找到隐藏道路。你会像刘姥姥进了大观园一样哪儿都想看看（注：然后死得很惨）。地图各处也有不少充满个性的NPC，像发疯裸奔的“大帽子”，含辛茹苦却最终也没能与女儿相见的洋葱骑士，强大的正义伙伴太阳骑士，善良的白蜘蛛软妹子与拼死守护着她的姐姐——Boss混沌魔女克拉格等，都给人留下了深刻印象。

游戏拥有多条攻关路线，甚至大部分怪物都可以不用正面交战。就拿玩家初期遇到的强敌黑骑士为例，你既可以和他硬碰硬玩“弹反”，也可以观察他的攻击动作迂回作战，用耐心击败他。既可以多跑几步路，爬到房顶上用跳斩造成大伤害，也可以将他引到死角卡住，用火焰瓶活活烧死。哪怕你不愿意正面作战，还可以在远处用弓箭射死他，甚至还可以勾引他跳楼“自寻死路”……

游戏中自《国王密令》系列继承下来的恶意设计也依旧耐人寻味。游戏一开始，就为玩家专程设计了骷髅坟场、巨人墓地这样为了虐玩家而存在的“坑爹”场景。不过说实话，被怪物杀还能忍，但总是摔死却极考验人的忍耐力。游戏中的城市规划极差，黑暗的蛇行路上不安护栏是常有的


篝火是游戏中最让人安心的地方


你打算耗费999支箭还是冲上去近身肉搏？


酷到极点的终极魔法

事。不熟悉的路必须要举着盾走，但在狭窄的地方盾会遮挡脚底的视线——比如古城关卡连接两个平台的细如钢丝的小径（这可是3D游戏！），而且路上还有《恶魔城》式的大镰刀来回晃动着。好吧，你手不抖，战战兢兢地走到一半，隐蔽的弓箭手就会射出那支罪恶之箭，直接将你弹下深渊。一般的动作游戏还可以用各种二段跳翻墙跳来脱险，但这游戏压根就没有跳跃这个设定……

当然，游戏也有为玩家着想的地方，像挑战喷火龙的尾巴就可以得到前期非常好用的飞龙剑作为回报。即使是离线游戏，处在肉身时也可以召唤CPU帮手帮忙打Boss。而且制作组特意设计了不少“刷魂点”，如果你足够有耐心，可以在黑森林刷到100级以上（不过技术不行依然得跪）。

**★现代版的街机游戏**

在《恶魔之魂》中，玩家每次攻关的难度是不同的。HP是否被削减，世界的黑白程度如何，带的药草有多少，都在限制着玩家前进的步伐。而在《黑暗之魂》中，为了突出《魔界村》式Retro街机游戏的玩法，制作组设计了以“篝火”为核心的分段旅程。

篝火的设置跟街机游戏时代一次死亡即从头再来的概念极其相似。每一次从篝火开始的旅程都是一次消耗战，你只能探索到元素瓶数和魔法数耗完为止。什么？你探索了一半迷宫，回来想补给一下？对不起，麻烦你再重新探索一次。因为玩家虽然可以在篝火处恢复元素瓶数和魔法数，但所有的怪物也会随即刷新。玩家不管死几次，尝试几次，从篝火出发时都有固定数量的元素瓶用来回血，固定的魔法数用于杀敌，每次攻关的难度是不变的，相当于在街机里投一个币，能够走多远全凭自己对地图和怪物的熟悉程度。随着你技巧的提升，你可以越走越远，直到走到下一个篝火处，征服这段未知的世界。当你点燃了世界上所有的篝火——相信我，那时的你一定100%爱上了这个曾让你痛不欲生的世界，迫不及待地开始二周目，好使用起那些拿不动的武器（如外形酷到极点但需要高达50点的力量才能拿起的龙王大斧等）和高端魔法与奇迹。

本作并没有服务器，而是采用了P2P的联机方式。制作者希望能突出本作的冒险气氛，而并不希望本作成为一款能指定PK的游戏。与陌生人交战更符合游戏主旨和紧张感，每次有人前来自己的世界都是一种挑战，就像在街机中“乱入”一样。因此制作组彻底杜绝了玩家间的“指定联机”，取而代之的是“誓约系统”。

在《黑暗之魂》的世界中充斥着各种势力，玩家加入暗月教后，就可以入侵其他已经杀掉暗月教Boss的玩家的世界，而和猫定下契约之后装备猫戒指，猫就会召唤玩家入侵在森林里乱晃的“异教徒“的世界。玩家既可以主动使用道具入侵别人，也可以以逸待劳等待被入侵。同一个世界也可以同时被多种势力入侵，比如你杀了暗月Boss，没戴戒指以活人之躯在森林里晃悠，还叫出了好友，就可能被蓝魂、红魂和猫教同时入侵，形成一场大混战。

游戏中的在线玩法非常自由，你可以选择“混乱邪恶”的人生，致力于入侵别人的世界杀掉对手积攒人性，也可以成为一位“守序善良”的正义使者，四处伸出援手，帮其他线上玩家打Boss。当然，如果你觉得这些玩法太过麻烦，那就保持“守序中立”，与对手进行一对一完全公平的PK也可以乐在其中。


新手的噩梦——石像鬼兄弟



即使防住攻击，也会消耗大量精力


对母亲和姐妹们充满愧疚的克拉娜，以灵魂的形态出现在病村下面的毒沼里


与陌生人合作对抗强大的Boss

## 总之就是要做好玩的游戏——From Software

### ◆From Software成立的故事

说起日本游戏公司，大家可能马上就会想到动作天尊CAPCOM，或是拥有华丽无比CG动画的史克威尔艾尼克斯，但却很少有人了解From Software这家低调的公司。那么，究竟是什么样的土壤，才能孕育出"魂"系列这样特立独行的游戏呢？

在"宫崎英高"一章中，我们曾反复提过"神直利"这个名字。神直利是一名"技术男"，擅长编写程序。当年他在开机车的时候曾受过伤，在住院期间他从保险公司得到了一笔保险金后，就下定决心用这笔钱自己开一家软件公司。From Software就此成立。

1986年成立的From Software原本并不是一家游戏公司，他们以开发商业应用软件为主要业务，例如替日本农业协会开发连线软件或管理猪饲料的农业应用软件等。在日本，大部分游戏公司都是像国外一样穿休闲装上班，但由于From Software并非以游戏起家，因此他们的职员一直都是清一色穿西装上班，一旦出现在哪个会议上会相当引人注目。直到21世纪，他们才不情愿地"入乡随俗"改穿休闲装。

到了上世纪90年代初，日本泡沫经济崩坏，大部分行业都不像以前那样阔绰（在泡沫经济时期，大部分公司不光给员工高薪，就连年会都要去银座开），From Software的原业务也跟着萎缩了不少。不过东方不亮西方亮，公司成员于午休期间利用公司工作站做出的操作3D多边形的机器人游戏却让社长神直利很喜欢，他看好电子游戏的商业潜力，因此果断拍板公司转型开发游戏，并加入了索尼的Play Station阵营。

虽然在当时的日本，电视游戏业由任天堂的SFC一家独霸。但PS的开发既方便，又对From Software擅长的3D图像技术有很好的支持，还专门推出了优惠政策（比如少收软件权利金）扶持一些中小会社和独立制作人，这对于From Software这么一家技术型的新生公司再适合不过了。神直利率领着部下们加班加点，于1994年12月推出处女作《国王密令》这款3D第一人称RPG。From Software也就此在游戏界大展宏图。

### ◆From Software的主要作品

除了我们前文介绍过的《国王密令》系列，From Software还出过其他几部经典的动作RPG。

《暗影之塔》于1998年在PS平台上问世，这款游戏与《国王密令》同样采用了第一人称3D视角，不仅操作方式大致相同，难度也极其变态，压抑的巨塔中充斥着大量隐藏密道，我们可以认为其是《国王密令》的外传。游戏中没有等级设定，玩家用不同的武器，不同的方式击杀敌人就可以立刻提升各项能力，借此玩家也可以培养出极具个性的角色。游戏的续作《暗影之塔——无间地狱》于2004年在PS2平台上发行，"无间地狱"保留了前作的系统，并增加了"火枪"类武器，到了后期玩家甚至还可以使用《生化危机》式的火箭发射器。借助PS2的右摇杆攻击系统（类似《怪物猎人》PS2版），玩家可以利用各种武器直接瞄准敌人的肢体进行"断肢"。不过即使是将怪物的头轰爆，它们依旧会凭借本能继续前行，因此玩家绝不能大意。

与《暗影之塔》的阴暗风格相比，诞生于PS2初期的《无尽的恩典》就显得阳光了许多。2001年上市的《无尽的恩典》是一款类似《圣剑传说4》的越肩视角ARPG，游戏采用了男女双主角制，玩家可以随时利用水晶切换进行剧情。不过游戏的操作系统受到了不少诟病——因为游戏保留了《国王密令》中的蓄力条，这让主角的动作显得很僵硬，只能打打跑跑，没法进行爽快的连击。次年《无尽的恩典2》登场，游戏采用了三人同行的战斗方式，玩家也可以打出像模像样的组合攻击，但销量还是不尽如人意，这个系列也就此销声匿迹。

虽然From Software是从索尼PS平台起家的，但他们奉行多平台战略，因此也给任天堂做了不少游戏。NGC上的《神器之谜》（美版名为"Lost Kingdoms"）一共推出了两代，玩法则是非常罕见的即时战斗+卡牌。与《炉石传说》等游戏慢悠悠的"烧绳"节奏不同，这个系列非常讲究速度与技巧，玩家需要在探索迷宫的过程中一边走位，一边瞄准敌人释放各种召唤术、元素魔法、武器卡牌，一旦卡牌用光就只能抓瞎。由于游戏的战斗系统的确有一套，动作与

《暗影之塔》，好一座孤独城




《无尽的恩典》中女主角用弓箭射击

策略兼备，收集各类卡牌也很耐玩，因此本作在欧美玩家中很受欢迎。

此外，PS2初期以施展各类元素魔法为卖点的的第一人称RPG《永恒之戒》，与XBOX360上战斗策略性很强的《赋法战争》也都是From Software在RPG领域的代表作。

除了RPG外，From Software还推出了几款《寂静岭》式的恐怖解谜游戏。《回声之夜》1、2代于1998年登陆PS平台，采用了与《暗影之塔》相似的3D第一视角画面。与其他恐怖游戏相比，游戏的恐怖感并不突出，反而是其中的解谜更加好玩。玩家需要操纵主人公理查德·奥兹蒙德不断与亡灵NPC对话，发现并破解机关，推动故事前进。游戏的PS2版本外传《回声之夜：星云》干脆将故事背景设置在一座月球基地中，新道具“监视器”也再次提升了游戏的紧张感。

就如同大家都很熟悉的TECMO的《零》系列，其实From Software也有一款充满日式唯美风格的恐怖游戏——《九怨》。游戏以日本怪谈为主题，刻画了在充满妖魔的日本平安时代一对姐妹寻找父亲的故事。游戏的战斗系统与《神器之谜》有几分相似，玩家需要通过召唤各类“式神“与魔物战斗，并在两名主角间切换视点，以揭露隐藏在事件背后的真相。

介绍了这么多，可能有的人认为From Software只会做慢悠悠的主视角游戏或者RPG，但实际上From Software的招牌游戏正是以第三人称操控机甲进行高速作战为卖点的《装甲核心》。游戏中不光有着众多机甲，还有着热血沸腾的故事，收集零件组装机体足以令人废寝忘食，通过网络进行对战也乐趣无穷。游戏的初代于1997年登陆PS平台，正传目前出到了第五代，外传也遍及各大家用主机和掌机。甚至在日本的翻盖功能机上都有多达四部《装甲核心——机动》这样的衍生作。

不光是索尼的主机，From Software与微软也有着良好的合作，并为其专门定制了多款机甲游戏。在2002年，From Software就在XBOX平台上推出了机甲动作游戏《丛云》，随后又推出了以未来美国总统为主角的《钢铁苍狼——混沌之战》，在XBOX360初期也奉献了一款以多人联机对战为主轴的《合金猎犬》。不止是独占游戏，From Software的当家作品《装甲核心》后来也由PS平台独占转为了跨平台共同开发。

除了机甲游戏外，XBOX上的两部《御迦》也不能不提。这是一个日式和风动作游戏系列，玩家需要扮演剑士源赖光，同时使用剑术和巫法两种技艺斩妖除魔。游戏的风格与《猎天使魔女》有几分相似，战斗如行云流水一般节奏超快，多种多样的组合技和必杀技华丽到爆，几乎所有场景都可以破坏，续作中还可以操控多个人物，是一款不输给《忍者龙剑传》的名作。

除了开发本社的游戏品牌外，From Software还与NBGI（南梦宫百代）建立了良好的合作伙伴关系，将NBGI的著名战棋游戏系列“机战”做成了动作游戏《异世纪机器人



蓄力条确实是个很不流畅的设定



《神器之谜》是即时制的卡片游戏！


《回声之夜》中的NPC基本都是幽灵


和风恐怖游戏《九怨》

大战》及《机动战士高达UC》，游戏中全部的机器人都会以原作比例呈现，是高达爱好者们必玩的作品。

《国王密令》中的冷兵器与关卡设计，《暗影之塔》中的篝火概念，《装甲核心》中的负重和在线对战，《无尽的恩典》中的越肩视角ARPG，《神器之谜》中的魔法使用次数，《御迦》中的场景破坏……从以上游戏的介绍中，我们都不难发现“魂”系列的踪迹，罗马不是一日建成的，一部名作的出现，可能需要数十年的积累。

### ◆From Software的游戏制作风格

首先，这是一家追求技术的公司，几乎没有出过2D游戏，且非常喜欢在次世代主机上市初期为其量身定做“保驾护航作”。从PS、PS2、PS3到NGC、XBOX、XBOX 360，哪怕是PSP这样的掌机，From Software的游戏都会随它们一起登场，将自己新掌握的图像技术展现给世人。宫崎英高的新作《Bloodborne》，也成为了PS4平台上的焦点之作。

更难能可贵的是，对游戏的制作周期一般都有保证，人员少但效率极高（那个“吃人的大舅”做了几年来着？），不仅有多个自己的游戏品牌，同时还为别的厂代工。这与大部分保守的日本厂商形成了鲜明对比。难怪很多欧美媒体认为这是一家“披着日本皮的欧美公司”，将其与顽皮狗和Bungie这样的王牌工作室相提并论。

其次，From Software的游戏比较硬派，难度高，系统复杂。公司提倡设计师们埋头做自己能够认同的游戏，而不会在销售和宣传上下太多功夫，大部分游戏甚至都没有女主角，这也导致公司一直没有太卖座的游戏。由于欧美玩家更喜欢挑战高难度，公司的游戏也一向都会发行欧美



From Software的招牌游戏《装甲核心》



《御伽》中行云流水一样的高速战斗



《异世纪机器人大战R》包含了高达、鲁鲁修等世界的著名机体

版，且销量要比日本更好。

第三，From Software的游戏风格黑暗压抑，仅有NDS上《玉兔追月》等少数几部可爱风格的游戏。且叙事隐晦，玩家需要通过关卡中的只言片语自己“脑补“剧情。

此外，From Software在招人上也有自己的一套，虽然美工和程序必须有相关工作经验，但策划最好是如同白纸一张的新人，擅长交流，擅长学习，这样才能让公司“总之就是要做好玩的游戏”的理念一脉相承。“新人”并不一定指大学的应届毕业生，也包括那些年过30才想着进入游戏业但极有想法的家伙（某高层语）。


《装甲核心5》的主题由先前的速度转变为暴力

## 畸形巨无霸——《黑暗之魂2》

### ◆两位新监督——涉谷知广和古村唯

在《黑暗之魂》及资料片大获成功后，宫崎英高一头扎进了新项目“野兽计划“中，但这个项目却不是《黑暗之魂2》，负责《黑暗之魂2》开发的是两位“新”监督——涉谷知广和古村唯。宫崎英高则会以管理者的身份把握大方向，辅佐两位监督进行开发。

涉谷知广是公司里的技术派，在进入《黑暗之魂2》项目组前，他一直在负责公司新的影像引擎开发工作，并将这个新引擎用在了《黑暗之魂2》上。之前他也担任过《异世纪机器人大战3》的制作人和《异世纪机器人大战R》的监督，开发经验可谓是丰富得一塌糊涂。由于一直从事“机甲界“的工作，因此他非常喜欢高速的动作游戏，也打算借此机会丰富《黑暗之魂2》的战斗系统。

谷村唯也是公司里的老牌游戏监督，最初曾担任过《国王密令》系列的策划，后来就一直负责《异世纪机器人大战》系列的开发，最近一部作品则是《机动战士高达UC》。他非常喜欢《巫术》和《地下城守护者》这样的游戏，也喜欢3D动作RPG。所以当宫崎英高问他要不要来做《黑暗之魂2》时，他一口就答应了下来。谷村唯算是那种典型的From Software策划，他喜欢在游戏中加入一些古怪的要素，来挑战玩家对游戏的预期，用一次又一次的死亡来丰富玩家的游戏体验。

由于《黑暗之魂》的成功，《黑暗之魂2》俨然成为了From Software中最重要的游戏项目。团队规模远大于《黑暗之魂》，几乎是前作的两倍。由于宫崎英高的新游戏抽调了部分人手，因此团队里也有相当一部分初次接触这个系列的员工。两位导演将设计的核心定为了“1.5倍原则”，即游戏中的魔法、武器、道具、场景都要达到前作1.5倍的规模。这个庞大的团队固然可以做出一个庞大的游戏，但大就一定好玩吗？

### ◆更加庞大的世界，更加丰富的装备

《黑暗之魂2》的主舞台Drangelic世界远比前作庞大，游戏的画面也更为出色，色调更加鲜艳，从黑暗的洞穴钻出后，波澜壮阔的大海足以征服最挑剔的玩家。

在本作中玩家可以更加灵活的选择剧情的推进路线。事实上，当玩家到达初始城镇如蜜的时候，就有数条难度相当的路线可供选择，而且并没有上代满是骷髅的地下墓地那样可以让怪物痛宰新手玩家的地点。玩家既可以穿过地下通道探究巨人陨落之森，也可以去海德巨火塔与龙骑兵进行殊死一搏，更可以挑战自我，跳下大坑挑战圣人墓地里的鼠王。拿到怀念香木和大房子的钥匙后，城中又会凭空多出两条


海边的氛围棒极了，会让你情不自禁签下足以痛苦半辈子的霸者条约


游戏初始就可以使用篝火传送

路。可以说，初始城镇如蜜，就是一个通向全世界的窗口。

但与前作不同的是，由于玩家一开始就可以通过篝火到处传送，因此地图间的联系被弱化了很多，每条攻关路线都是一条路走到黑，找不到那种令人惊喜的捷径。玩家不需要在场景间频繁跑动，只要击破Boss就可以说拜拜。虽然场景数量明显增多，却没有了前作中一体世界的感觉。

本作中玩家可以左右手各带3件武器，装备4个戒指，并携带10件道具，数量均比前作有所增加。新加入的数种武器也各有各的特色。双刃剑单持时攻击力平平，但双持后就会丑小鸭变天鹅，成为一把攻防一体，动作行云流水一般可以造成多段连续伤害的超强武器——简直就像是从奎托斯那里借来的一样变态。游戏中最强的双刃剑类武器当属真珊第之枪，配合上满级280的攻击力，在面对大片小怪的时候，完全可以把《黑暗之魂2》玩成“真黑魂无双“。

因为本作中初期可选的职业就有“双刀剑士”，相信不少玩家也尝试了“双刀流”并被虐得一塌糊涂——因为双刀一并攻击消耗的精力实在太高，攻击力却未必比单持武器更高，精力耗尽，又不能防御，只能等死。其实双刀流的精髓在于高攻速带来的附加属性伤害，比如为武器抹上毒松脂，摸两下敌人立刻撤退赌对方中毒。这种灵活的打法不但适合打Boss，也适合玩家之间的PK。当然到了后期属性充足的时候，也可以拿两把巨棒、巨剑、巨人锤，突出一个巨字，从视觉上吓死对手。

除了双刀流，本作中的双持武器也被加强不少。由于双持可以减少一半武器的属性需求，玩家可以在很早的时候就拿起熔铁大剑等高端武器，并将多余的点数加在“适应力”上，利用灵活的闪避来攻关，这比起全程举盾的“龟缩流”要有趣许多，当然也需要更高的技巧。

### ◆压迫感哪儿去了?

本作的难度依然不低，但很多人却找不回前作那种受压迫、自虐的感觉，这到底是为什么呢?


面对无尽的黑暗，唯有自己才能照亮世界——废渊这张地图的设计确实很不错


玩家满心欣喜重温1代的石像鬼Boss，却没想到这厮又找来好几个帮手


缺少了两个发射长矛的弓箭手，景色再美也不会给人太多感触

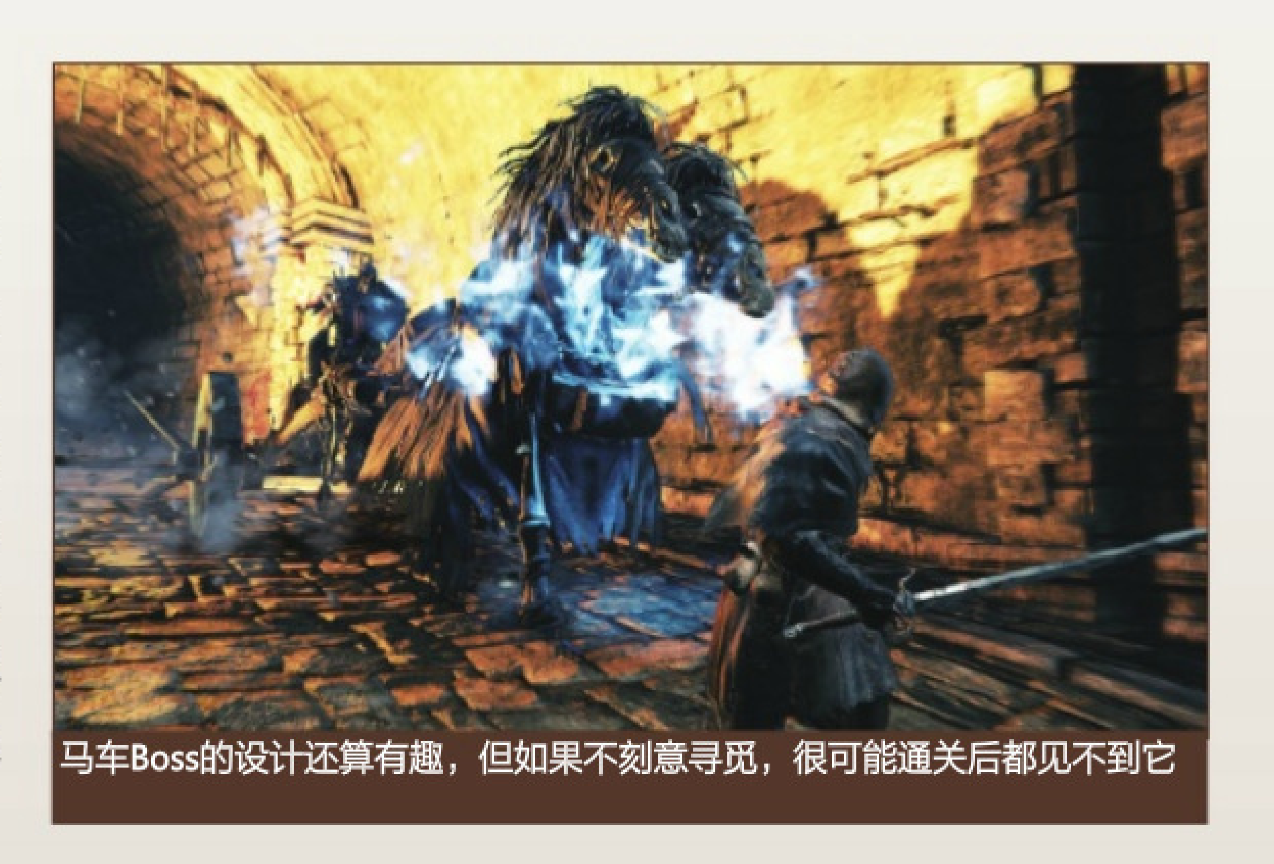
首先，在本作中，同一个怪物被击杀15次就会永久消失，即使回到篝火后也不会被刷新，难度也因此降低不少。玩家大可以步步为营，多跑几趟，将通往Boss路上的小怪杀个精光。况且游戏中几乎所有的难点设定都是靠埋伏大量怪物来围殴玩家（如阿玛那祭坛里，五个灵魂箭法师会轮番向玩家“放炮”）。这个设计思路是和一代截然相反的，当你将地图杀个空空荡荡，乐趣也会随之远去。

其次，游戏中的帮手实在有点多，玩家不光在联机的时候可以召唤其他玩家帮忙打Boss，单机时很多战斗也可以召唤不止一个帮手，玩家只需要跟在Boss屁股后面补刀就可以，完全体验不到紧张感。你可能会问，玩家又不是一直活着啊？但与前作的“人性”不同，本作中用于复活的人像死亡后是不会掉的，玩家完全可以积攒着，到了Boss眼皮子底下再用。而且帮人打Boss也可以复活。更惨的是，游戏中还加入了一个逆天的道具“生命庇佑戒指”，玩家装备后死亡就可以保持肉身不掉魂，虽然戒指会损坏，但只要死后立刻传送回如密修理戒指（3000魂）即可。总之，在本作中要保持肉身实在不难，游戏的难度也会因此大大降低。

再次，Boss战的设计也有很大问题。由于关卡增多，Boss的数量也随之增多，但基本对于所有游戏而言，这种“中Boss”与凑数的Boss无异。像“骷髅王”其实只是一堆前作中的小怪骷髅，“彷徨的术士”只是几个举着法杖思考人生的法师，直到突然加了一堆魂你才会恍然大悟知道他们原来就是Boss，根本没有等在后面的“爸爸”。游戏中这种稀里糊涂就打赢了的Boss战绝不在少数。反观前作，不管是游荡在地图上强大无比的黑骑士，还是爬在山谷中睥睨世界的腐龙，抑或是守在路上见人就放电的半身怪，他们虽然都没有Boss的名号，但哪一个为玩家带来的挑战和乐趣都要远胜这群杂兵。

几个大型Boss的设计还算不坏。像矗立在暴风雨中，借助雷电的力量攻击主角且几乎不吃任何魔法的镜子骑士就很让人棘手。而要打倒敌我不分疯狂绕着场地转圈攻击的马车Boss，就必须动一番脑筋四处寻觅机关破坏他的马车。但令人费解的一点是，主线Boss中充斥着“关系户”，很多设计精良的Boss却被发配到了偏远角落，如果不主动前去寻找很可能到通关也无法谋面，真是让人看不明白。

《黑暗之魂2》拥有与前作相似的体验，也无疑是一款好游戏。如果你是“魂”系列的粉丝，依然能在这个世界里玩得很开心，享受收集装备，享受入侵并完成契约……关卡多，武器多，Boss多，契约多，“1.5倍原则”是个很保险的方案。就算地图设计和怪物、Boss糙点，也能靠多加的武器魔法把人的嘴堵住。多固然不坏，但只多不精未必好。若把前作中精妙绝伦的关卡设计比作汉堡中的牛肉片，这种做法就像将牛肉片割掉一半，换成两片面包一样。汉堡虽然会因此鼓鼓囊囊看起来分量十足，但好不好吃，舌头不会说谎。


马车Boss的设计还算有趣，但如果不刻意寻觅，很可能通关后都见不到它

## “匠人文化”带来享誉世界的游戏

近些年，除了任天堂的游戏外，面向欧美发行的日式游戏中就属“魂”系列最受青睐，不仅销量评分双丰收，拿奖也是拿到手软。在今年的E3大展上宫崎英高的名字出现在屏幕上时，全场都报以热烈的掌声。我们不禁要问，为什么很多日式游戏（比如“无双”）欧美玩家看都不看一眼，销量也每况愈下，“魂”系列却可以享誉世界呢？

首先，和风游戏未必卖不好，模仿欧美游戏反而未必有出路。像描写幕府时代妖刀故事的《胧村正》就以其和风情调吸引了不少人的目光，文字冒险类的《薄樱鬼》也饱受欧美女玩家的喜爱，反而是拙劣模仿《战争机器》的《量子理论》将自己技术力和关卡设计的弱点暴露无遗，评分销量双输。

其次，难的游戏未必卖不好，有时候反而会更受欢迎。1985年上市的《勇破迷魂阵》（又名：马里奥拆屋工）是一款以高难度著称的游戏，虽然顶着马里奥的旗号，但在日本由于难度的关系仅卖了50万份，反而是在北美发售后累计销量突破了400万。游戏中附带的“关卡编辑”功能也让欧美玩家爱不释手。只要一个游戏拥有丰富的内容，且不是《死亡火枪》之类无聊的KUSOGAME，那么即使设置一些障碍，玩家也会知难而上，挖掘出其中的宝藏。

再次，欧美玩家也绝不排斥日本人最擅长的RPG，甚至连可爱风格都不排斥。《影之心》中极其考验反应能力的轮盘式指令战斗，《格兰蒂亚》中以“打断施法”为核心的ATB式战斗，《星之海洋》爽快无比的即时战斗和连续技，《最终幻想12》网游一般的开放世界与仇恨规则……这些王牌RPG都拥有一套自成一派的战斗系统，在欧美也各自拥有大批拥趸。《口袋妖怪》看似低龄向，但其实对战系统极有深度和平衡性，沉迷于对战甚至是比赛的不少都是成年人。

顽皮狗的《最后生还者》，Respawn的《泰坦降临》，Rocksteady的《蝙蝠侠》……这些游戏之所以能够代表当今

游戏界的最高水准，不止是因为它们拥有最先进的图像技术，在可玩性上，这些游戏也足够媲美任何一个时期的日本游戏。说一千道一万，其实游戏在欧美能否受欢迎都归结于一点，那就是游戏本身是否有趣。

三上真司的游戏有趣，《生化危机》中不仅有着恐怖感，更有着对每一颗子弹，每一颗药草都斤斤计较的手工调制的绝妙关卡。

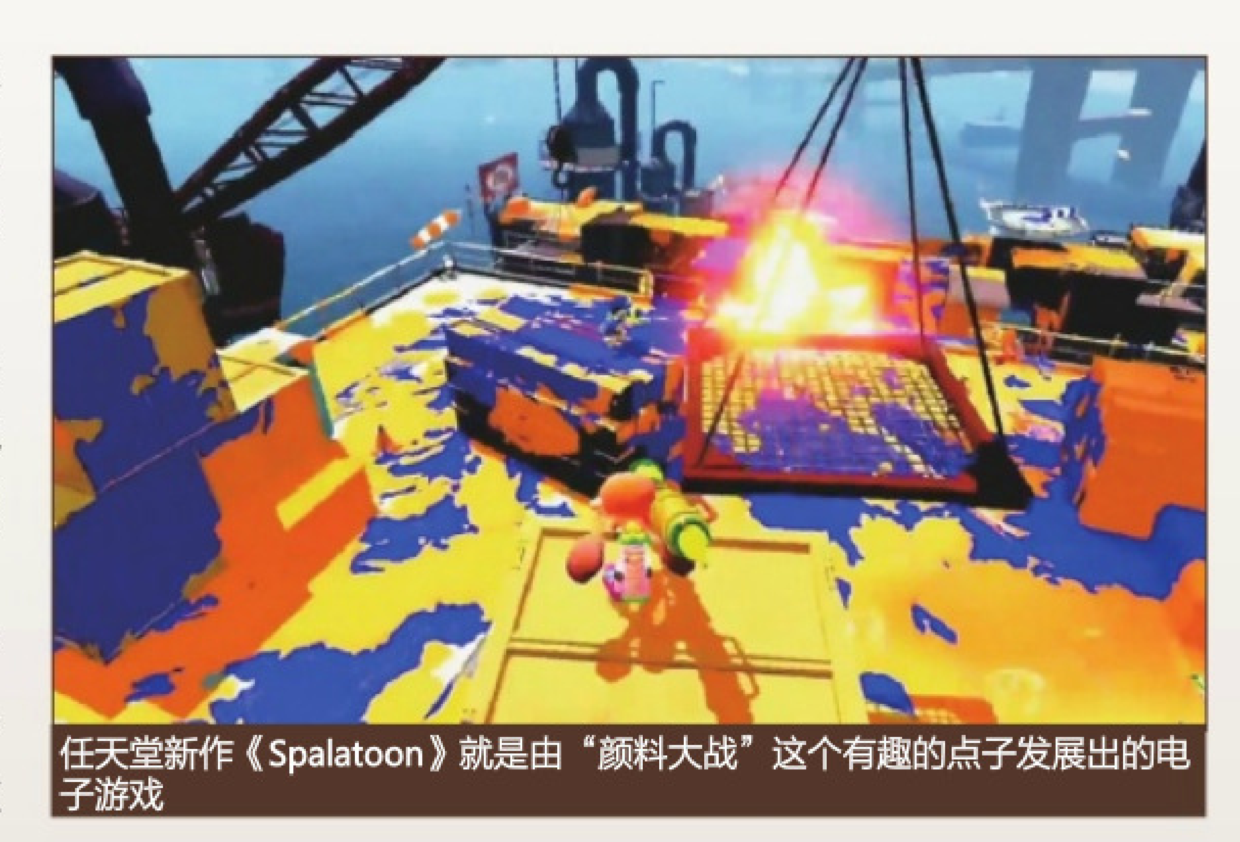
高桥哲哉的游戏有趣，“异度”系列虽然一路走得磕磕绊绊，换了好几个东家，但游戏不仅有着出色的背景设定，在战斗和收集系统的设计上也毫不含糊。经过欧美玩家的反复请愿，系列新作《异度之刃X》也会第一时间登陆欧美市场。

桥野桂的游戏有趣，不管是《真女神转生》的仲魔说得培养，还是《女神异闻录》的校园养成+迷宫探索，哪怕是以文艺电影式的过场加上“坑爹”的推箱子爬阶梯为核心的《凯瑟琳》，都足够让欧美玩家玩得乐不可支。

天谷大辅的游戏也很有趣，他用5年时间开发的独立游戏《洞窟物语》画面虽然复古，操作也很简单，但富有挑战性，场景设计充满想像力，细节绝对丰富到爆，对《超级银河战士》等经典2D横版游戏的致敬也堪称完美。

日本是个尊重手艺，盛产匠人的国度，这些在欧美广受赞誉的游戏也统统都是打上了个人烙印的游戏。它们有一个共通的特点，那就是以数值策划为核心，以关卡设计为重心，不一定好看，但一定耐玩，属于“实用型”游戏。宫崎英高的游戏完全符合这个特点，因此“魂”系列在欧美的销量远超日本数倍也就不奇怪了。如果日本游戏想重新赢得世界的尊重，重拾“匠人文化”或许是个好选择。

想出一个个有趣的点子，然后努力将其付诸实践……随着独立游戏的发展，随着Unity3D等门槛较低的引擎的出现，日本涌现出了大量个人开发者，我们也可以欣喜地看到日本的这种“匠人文化”在逐渐复苏。我们期待出现越来越多像“魂”系列一样能够行销世界的游戏，越来越多像宫崎英高一样毫不妥协的开发者。P


任天堂新作《Spalatoon》就是由“颜料大战”这个有趣的点子发展出的电子游戏


难度极高的《马里奥拆屋工》



和风名作《胧村正》



奠定了2D动作射击游戏基础的《超级银河战士》



《洞窟物语》麻雀虽小，却五脏俱全

# REVIEW


**评论**

德军总部：新秩序

海岛大亨5

火焰限界

像素海盗

放逐之城

死亡冒险




P117

## 海岛大亨5

《不可否认，至今为止没有一个模拟经营游戏能在专业度的方向超越《模拟城市4》。《海岛大亨5》也不例外。但是PopTop Software用自己出色表现向世人证明：也许我们无法让海岛大亨更专业，但是我们可以让它更富有广度。

■辽宁 Nemo

# 新旧元素交融的感动之旅

1992年的《德军总部3D》作为FPS产业乃至整个现代PC游戏界的奠基者，在玩家心中的地位至高无上。id此后推出的《毁灭战士》《雷神之锤》延续了《德军总部3D》的辉煌，游戏叫好叫座，引擎也横扫授权市场。



■ 在第一关，玩家面临“两个只能活一个”的艰难选择

**德军总部：新秩序**
**Wolfenstein: The New Order**
**类型** 射击
**制作** MachineGames
**发行** Bethesda Softworks
**发售日** 2014.5.20

但进入21世纪，id廉颇老矣，2004年的《毁灭战士3》不论画面还是玩法都缺乏惊喜，也丢掉了引擎市场的王座，同年大量涌现优秀FPS抢走了《毁灭战士3》的风头，如《半衰期2》《虚幻竞技场2004》和《恐惧杀手》。众多竞争对手中最有趣的一位当属瑞典Starbreeze制作组的《星际传奇》，游戏的画面风格与《毁灭战士Ⅲ》如出一辙，但图像技术、关卡设计和剧情演出都超越了id，整体表现趋近完美，成为年度黑马。id最终被Bethesda集团收购，而Starbreeze骨干自立门户的新公司MachineGames也成为了集团的一分子，世事无常，两个老对手变为了同一阵线的战友。瑞典人的处女作《德军总部：新秩序》是继《狂怒》后的又一款id Tech 5引擎游戏，一口气登陆新老主机和PC五个平台。

《新秩序》的时间线在2009版《德军总部》之后，但你无需补习前作也能看懂剧情，二者之间的联系并不紧密。玩家扮演的角色依然是B.J·布拉茨科维奇，他的宿敌则是从2001年《重返德军总部》结下梁子的大反派死颅将军。游戏的第一关设定在1946年，从一开始就脱离了现实。盟军在纳粹强大的科技实力前节节败退，被迫向死颅将军发动孤注一掷的突袭，但行动以失败告终。B.J的脑部受损，丧失了智力，连生活都无法自理，在疯人院躺了14年才恢复正常。BJ终于回想起消灭纳粹的使命，在抵抗组织的指挥下向德军发起反击。14年后，纳粹德国作为二战的赢家占领了全世界，科技持续发展，实力越发强大，装备大批能量武器和无人战斗机器，甚至率先在月球建立了永久基地。

游戏的武器算不上丰富，但应有尽有，主角手持鲁格P08、STG44等二战经典枪械的科幻版，每一种枪都有两种开火模式。如手枪默认为三连发，火力较猛，特殊模式则为套上消声器的单发射击，便于暗杀。枪械可以双持，并单独调整左右手的开火模式，设计非常细腻。对付游戏的高级兵种，单枪对轰很难

占到便宜，就算成功杀敌也是两败俱伤，双枪的DPS翻倍，弹药消耗更快，但可以迅速击倒对手。切割枪不能双持，作为通关必备武器，它是解密的关键，这把枪还可以在掩体上开个洞方便偷袭，或打开潜入用的通风管道。切割枪随着剧情的流程不断强化，收集大量部件后，其正面作战能力也相当可观。可惜游戏的谜题设计单调，比起《半衰期2》和《传送门》差了一个档次，也没有达到《星际传奇》的水平。如果流程无法继续推进，掏出切割枪寻找可以破坏的物体，便可迎刃而解。

## 复古现代两相宜

游戏的HP设计沿袭自《星际传奇》，只能自动回复20点，无法像《使命召唤》那样彻底痊愈，杀敌后取得的子弹也非常吝啬，一个士兵只会掉落个位数的子弹，这就对玩家的走位和资源掌控提出了更高的要求。不同的武器适合对付不同的敌人，普通士兵只需手枪爆头即可放倒，但重型机甲皮糙肉厚，使用电磁手雷或电磁步枪等特效的武器才能事半功倍，如果玩家一味无脑倾泻弹药，就算把整个地图的子弹全部打光，也无法保障全灭敌人。手动拾取物品的设计让很多人大呼麻烦，但这并非多此一举，过量拾取HP和护甲可以暂时突破能力值上限，这一设定与《雷神之锤Ⅲ》极为相似。再加上主角的移动速度超快，对付皮糙肉厚的敌人，玩家可以堆道具暂时垫高能力与其血拼，免除性命之忧。反之，在没有强敌的时候浪费大量道具，则很可能在后面的流程中遭遇困境。本作的场景虽不算广袤，但足够复杂，玩家可以自由选择战术安排，游戏在骨子里依然是一款古典流FPS，并没有背离“《德军总部》系列”的传统。

除了正面血拼，玩家还可以选择潜入暗杀。小队长发现主角后会不断呼叫重兵支援，将其暗杀便可免除后顾之忧。在《星际传奇》中，玩家大部分时间里处于无枪可用的状态，只能利用近战背刺敌人。而本作的消声手枪和飞刀提供了远程暗杀手段，巡逻兵的视野非常有限，潜入难度大减。为此指责游戏的AI蹩脚并不确切，主角被发现后，敌兵的表现并不逊色，制作组只是故意降低了潜入的难度而已，正面战斗才是游戏的主旋律。潜入与硬拼在本作中并不冲突，游戏并没有必须潜入才能过的关卡，选择权始终在玩家手里，潜入失败并不意味着Game Over，主角依然留有正面反击的能力。另一方面，就算是偏好硬拼的玩家，也推荐先暗杀掉小队长再大开杀戒，这样可以阻断增援部队，避免夜长梦多。小队长被暗杀后，该区域内的隐藏要素会在地图上标明，大大方便了收集。可惜玩家看得到地图上的标记，也不一定能找到关卡中的准确位置，这点倒是和《生化危机4》的藏宝图非常类似。

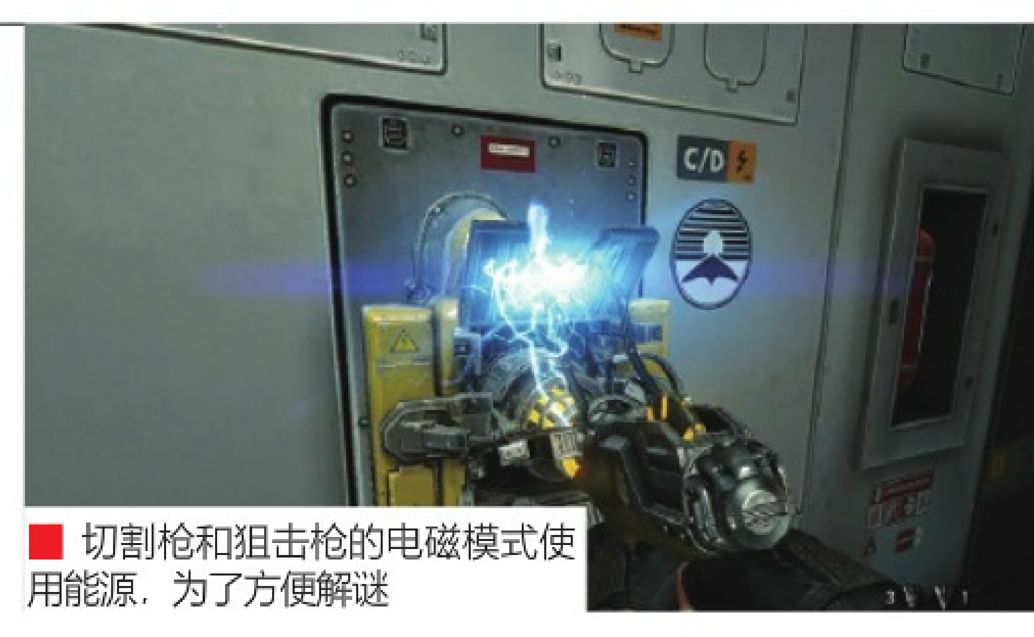


丰富的隐藏要素是系列的一贯特色，本作自然也不例外，想要找到每关的大量收集品需要耗费不少精力，除了增加能力的道具，收集品还可以解锁大量音乐、原画、隐藏文字资料，甚至新的游戏模式。本作的技能系统别出心裁，分为潜行、突击、爆破、战术四大类，达到满足的目标后自动解锁相关技能，无需玩家自行分配点数，即使你对技能不闻不问，一路闷头杀过关，游戏也会自动解锁符合你风格的技能，让主角变得越来越强大。留意技能解锁条件，将其提前解锁，则可以降低游戏难度。四大类的技能让玩家为了让主角变强而不断尝试各种不同的打法，增加了耐玩度。比起《星际传奇》，本作最大的遗憾是关卡碎片化，除了基地附近的几关，游戏的场景与场景之间并没有直接连通，但考虑到剧情安排，这样的设计也可以理解，毕竟主角为了干掉纳粹在欧洲大陆四处出击，甚至登上了月球，场景之间的跨度太大，无法有机整合。

## 历史与幻想的穿越

回溯过去，自id接手后，《德军总部》便不是一个尊重历史的系列，早在《德军总部3D》中，BJ就亲自干掉了希特勒。当然此时的约翰·卡马克认为FPS并不需要剧情，也没有新建一个时间线的打算，尽管《德军总部3D》的希特勒死在了狼堡而非柏林，游戏依然设定在1945年，纳粹德国随着希特勒的死而烟消云散，这一大方向并没有什么变化。2001年的《重返德军总部》和2009版《德军总部》的剧情越发离奇，但大方向依然不变。本作首次将剧情设定在1945年后，制作组并没有浪费这一背景，将大量历史资料和都市传说融入游戏，形成了似幻似真的风格。在希特勒生前的妄想中，纳粹德国将会征服全世界，为了彰显这一地位，他计划将柏林更名为日耳曼尼亚，将其改造为“世界之都”。城市的中心建筑为一座可以容纳15万人的巨型大会堂，为全球之最。希特勒制定了一个十年计划，从1940年开始动工，预计于1950年完成改造，但这一切随着希特勒的死戛然而止，只剩下一座模型和少数完工的设施供后人评说。在游戏的时间线中，纳粹德国赢得了二战，日耳曼尼亚也最终完成。主角来到柏林，窗外屹立的赫然就是那座巨型的大会堂。

德国在二战末期处于一种微妙的状态，战线的节节败退让纳粹的资源越发匮乏，但多年来突飞猛进的研究也让德国积累了强大的军事科技，德军启动了多项“末日计划”，研究各类离谱的超级武器，希望凭借以一敌十的质量扭转战局。很多“末日计划”虚虚实实，又掺杂着大量都市传说，成为今天人们茶余饭后的话题，希特勒倾向于神秘主义的作风也让这些计划在人们的口中越传越玄乎，“德军总部”系列之前的游戏把丧尸和恶魔等超现实敌人设定为纳粹的帮凶正是为了迎合这一倾向。“末日计划”中最出名的一个莫过于“黑太阳计划”，据称德军已经研制出可以飞行的飞碟，性能远超盟军的螺旋桨战斗机。甚至



切割枪和狙击枪的电磁模式使用能源，为了方便解谜



游戏的场景非常细腻，建筑物内充满了原创的纳粹宣传海报



本作在船舱、水下和宇宙这三方面不甘示弱，效果极佳



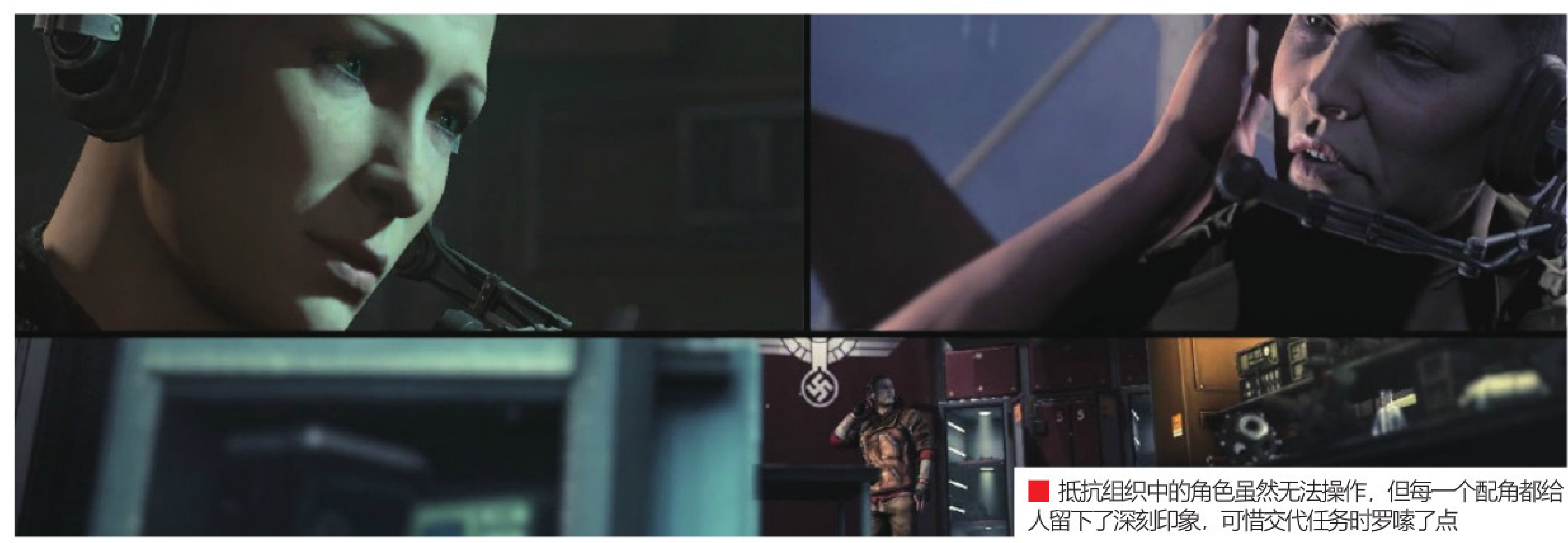

本作的很多设定照搬1992年的《德军总部3D》，如忍俊不禁的难度选择画面和退出游戏画面



id Tech 5是贴图引擎，画面好坏几乎全看美工，第一关的美工不佳，但第二关开始画面明显提升



作为老牌反派，死颅将军活到1960年已满百岁，当然对于玩转魔物和黑科技的他而言，这不是问题



抵抗组织中的角色虽然无法操作，但每一个配角都给人留下了深刻印象，可惜交代任务时罗嗦了点

有人传言，纳粹在1945年战败前乘坐飞碟逃亡月球背面，一直在等待反攻的机会，1947年的小说《火箭飞船伽利略》和2012年的电影《钢铁苍穹》讲述的就是这一剧情，本作也加入了壮观的纳粹月球基地关卡。

## 以史为镜

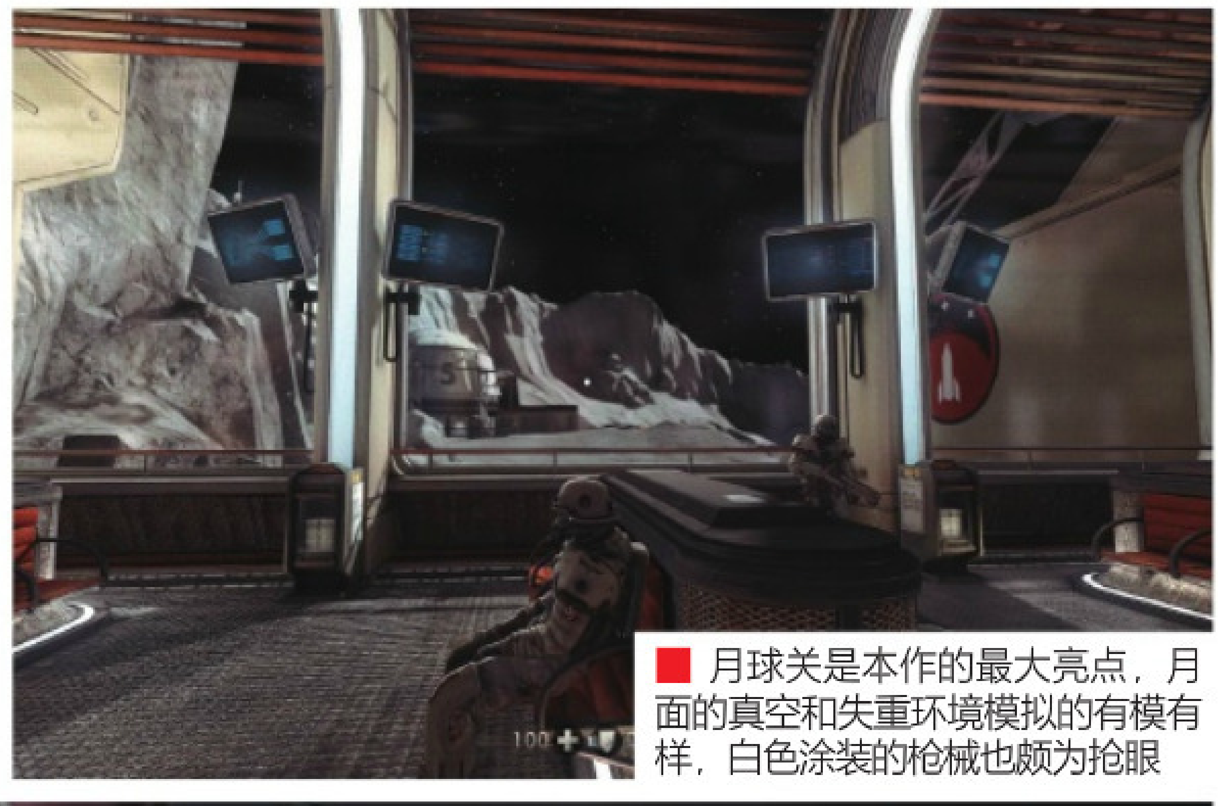
本作可以看到很多架空历史名作的痕迹，被法西斯占领的伦敦与阿兰·摩尔在《V字仇杀队》中的描绘十分相似，壮观而压抑；在火车上应付纳粹特务盘问的桥段则模仿了《无耻混蛋》那场著名的地下室对峙，让人把心提到了嗓子眼。难能可贵的是，本作的剧情并没有因架空历史而失去深度，陷入“一边展示纳粹炫酷装备一边心安理得将其轰杀”的传统俗套，几位配角的笔墨虽不多却令人难忘。最值得一提的莫过于黑人吉他手J，他的家庭饱受美国种族隔离政策的迫害，在他的眼里，纳粹固然不是好东西，但美国也是一个充满了种族歧视的国家，像主角这种只会高呼美国万岁的一根筋根本看不清世界。从J弹吉他的姿势和曲目及一些生活习惯来看，他就是这个时间线的吉米·亨德里克斯，他就是那位吉他之神的镜像。历史上的60年代是美国黑人努力废除种族隔离的年代，在游戏中那个被纳粹占领的世界，想要废除种族歧视无异于天方夜谭。但纳粹总要一天会被击败，世界终究要恢复正轨，人们依然会面临这些问题。就像美国队长在二战中陷入昏迷，一觉醒来发现德国早已战败，自己要面对一个复杂的新世界，B.J在14年后恢复神智，干着猎杀纳粹的老本行，但总有一天，他也会认识到，世界的一切问题不会随着纳粹被消灭而全部消失。游戏中的一张唱片宣传向披头士的《阿比路》专辑致敬，暗示虽然在这个时间线，纳粹赢得了胜利，但现实中60年代发生的部分事情，在游戏中的60年代也会发生。

作为Bethesda集团的作品，游戏的很多彩蛋令人会心一笑。在基地一张床上睡觉可以进入《德军总部3D》的关卡重温旧梦，机库的闸门则写着《辐射3》101避难所的字样，抵抗组织还将《雷神之锤Ⅲ》的火箭筒模型做成汽车钥匙链，制作组之用心可见一斑。游戏最大的争议在于没有多人模式，考虑到瑞典人之前开发的联机模式全部以恶评告终，这样的选择可谓情理之中。Bethesda集团一向的宗旨是避免“为了联机而联机”的思路，既然MachineGames不擅长多人，不如将精力节省下来，用于更好的单人体验，本作的剧情模式确实耐玩，画面也令人满意。

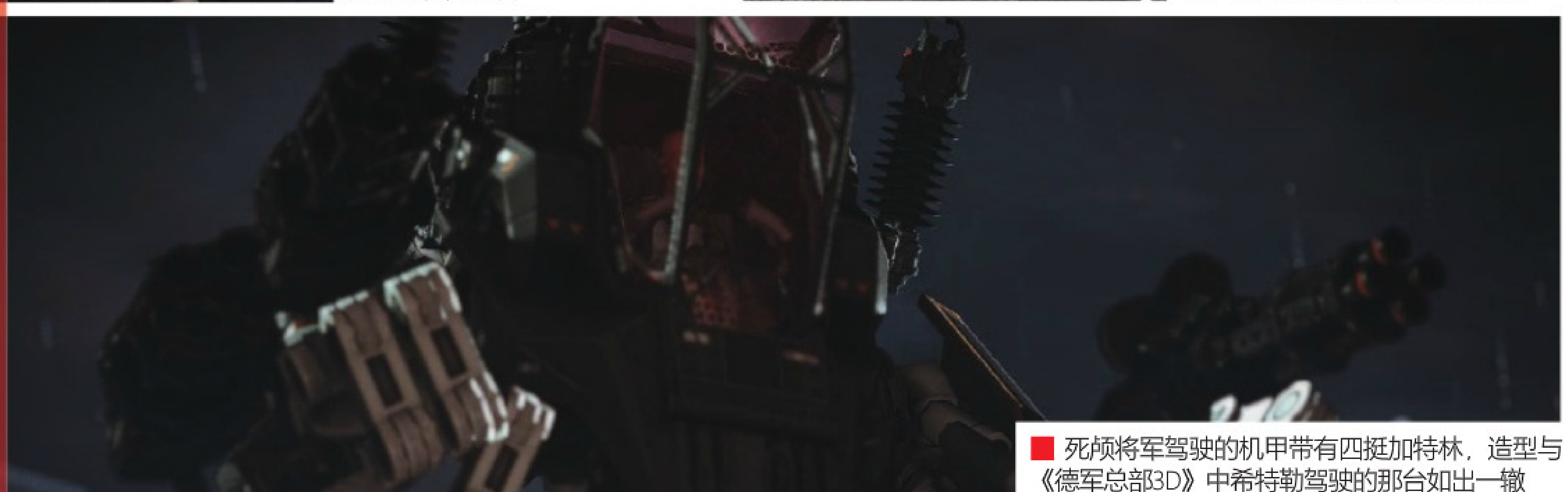
同为id Tech 5，《狂怒》即使手动修改文件也难以避免贴图延迟，而本作只需简单调整游戏内菜单便可根除顽疾。同为侧重贴图的游戏，本作的贴图分辨率并不逊色于《使命召唤：幽灵》，粒子烟雾和材质质感则更为出色。两款游戏都有船舱、水下、太空的关卡，瑞典人较劲的味道十足，最终取得了更好的效果。id员工早在《狂怒》发售前就曾说过，瑞典人使用id Tech 5的功力比自己更棒，现在看来此言非虚。虽然本作赠送了《毁灭战士4》的测试资格，但后者的发售日依然遥遥无期，况且id的大量技术骨干已经与约翰·卡马克一同离职，id今后的前途堪忧，Bethesda很可能从今年开始将id Tech 5的研发及维护工作交给MachineGames。三上真司使用同一引擎开发的《邪恶深处》将于10月发售，希望这部作品也能取得令人满意的效果。P




柏林被改造为“世界之都”日耳曼尼亚后的样子，标志性的巨型大会堂极为醒目



月球关是本作的最大亮点，月面的真空和失重环境模拟的有模有样，白色涂装的枪械也颇为抢眼



死颅将军驾驶的机甲带有四挺加特林，造型与《德军总部3D》中希特勒驾驶的那台如出一辙

■山东 菜鸟竟然

# 这才是独裁者！

不可否认，至今为止没有一个模拟经营游戏能在专业度的方向超越《模拟城市4》。《海岛大亨5》也不例外。但是PopTop Software用自己出色表现向世人证明：也许我们无法让海岛大亨更专业，但是我们可以让它更富有广度。




■ 本作玩家不仅仅扮演一位独裁者，而是可以组建独裁者的家族

海岛大亨5
Tropico 5
类型
模拟经营
制作
Haemimont Games
发行
Kalypso Media
发售日
2014.5.23

从3代开始，“海岛大亨”系列就在跟随着《模拟城市》的步伐走中规中矩的模拟经营路线。但是与模拟城市系列秉承的专业优先的理念不同，“海岛大亨”一直致力于简化游戏的复杂度，给予玩家纯粹的经营乐趣。由于4代仓促的赶工使得游戏毁誉参半。5代与前作整整隔了3年才与玩家见面，可见制作组的力求精品的决心。当我们真正拿到游戏时，发现这3年时间制作组并没有拼尽全力将游戏做成第二个山寨《模拟城市》或者《特大城市》。而是从另一个方面诠释了他们对海岛独裁者的理解。

## 用广度代替深度

《海岛大亨5》给我的第一印象就是相比于前作操作更加的精简。前作颇有特色的竞选演说、查看建筑内员工、指定工资等功能统统被取消或简化。制作组还提供了多种“一键升级”方案。很多时候只要你的钱足够，只需在某个建筑上一点就可以升级全地图所有的同类建筑。同时港口的进出口率调节和外贸部门也简化成了“航线选择”功能。诸多政府类建筑被精简到了新的“宪法”功能中。它涵盖了诸如移民政策、征兵路线、工人工作环境等诸多元素。之前复杂的资源图表也被大大简化，现在的资源图表只能看到农作物种植适宜区、风景、污染等指数。所有的矿物均被简化为地图上直接可视的矿脉，并且用符号标注出了矿物的种类。可以说该简化的都简化了。这使得游戏的操作量比前作少了近一半。同时优化后的引擎和修订后的建筑模型也使得游戏的画面表现力更强，默认的游戏视角也更靠近地面。这样在很多时候玩家不需要点击建筑查看详细信息就能直观的看到这些建筑目前的情况。

但是不要因为以上的文字就认为《海岛大亨5》是一个缩水的经营游戏。制作组将自己的精力放在了其他经营游戏都不重视的点——时代变迁上，从而赋予了玩家更宽广的历史舞台。游戏巧妙的融入了类

似于《帝国时代》和《文明》系列的历史发展系统。游戏的初始时间从前作的1950年向前推到了1920年。游戏中的建筑解锁、居民人物使用道具、部队使用的武器会随着时代的变化而变化。从在1920年，你看到的是还没摆脱19世纪风格的着装、蒸汽吊车港口和人力车。而到了21世纪，你将看到摩天大楼的现代化的港口和万吨巨轮。相比于《模拟城市》提供为玩家细致入微的深度，《海岛大亨5》提供给玩家的是厚重而广阔的历史沧桑感。而这种历史感作用在游戏体验上则表现在不断解锁的各种新的科技和建筑。在不同的年代玩家的科技和建筑会被限制，随着事件的推移，符合年代特点的建筑、单位、法令和科技会逐渐解锁。例如游戏的早期，玩家并不能在岛屿的任何角落规划建筑。游戏引入了类似RTS游戏战争迷雾的设定。作为科技并不发达的1920年代，在蛮荒的岛屿上建造建筑必须依赖岛屿上军队派出的探险队深入岛屿进行探险才能够开阔自己的疆域。而随着时代的发展，玩家拥有了“罗盘”科技之后就可以绘制整个岛屿的地图，在游戏中表现为“地图全开”。再例如进入21世纪后，玩家可以获得现代化农场和牧场，为房屋升级免费Wifi服务提高人民的生活指数。

同时游戏也引入了科技研发设定。当玩家建造与学术相关的建筑时，就会获得研发点数。从而从科技树中选择科技进行研发。从最原始的播种工具一直到核计划。学术建筑的数量将直接影响科技研发的速度。如果你只有一所高中，那么一个项目的研发可能会持续几年；但如果你拥有3所国立大学，4个天文台和10个左右的研发设施。任何科研工作都能在几天内完成。当然，前提是你所处的时代能够为你解锁这些科研建筑。

除了如此长的“统治年限”，游戏还提供了“家族”系统。即玩家不再控制一个单一的独裁者。随着游戏的进行，玩家会有许多随机事件，从而伴随着新的家庭成员出现，成为玩家独裁者的合法继承人。每一个家庭成员都有自己的独特的特性。玩家可以根据时代的发展随时选择新的继承人继承小岛的统治权。从而让小岛能够不断地适应时代的发展。

## 不减反增的游戏难度

有了时间线的加入。使得《海岛大亨5》的操作虽然没有其他模拟游戏那么复杂，但是难度超越所有前作，甚至超越了新《模拟城市》和早期版本的《特大城市》。因为虽然游戏的操作简化了，玩家需要腾出更多精力应对历史进程中的各种机遇和挑战。首先从1920年代开始，那个时代广大加勒比岛屿还处于传统殖民帝国的殖民统治下。玩家进入游戏的第一个任务就是周旋于人民和殖民国之间，领导人民摆脱殖民统治，争取独立。然后时间推进到两次世界大战。玩家扮演的独裁者需要在战争中保卫自己的小帝国。随后进入传统的冷战时代。玩家需要选择投靠苏联还是美国，亦或是奉行独立自主的和平外交政策。最后进入21世纪，玩家需要应对全球的化和信息革命的新挑战。随着时代的推移，岛屿的建筑和人民的面貌会逐渐发生变化，需求也更加多样。玩家需要根据时代的发展及时满足民众的各种新生的需求，才能保证自己的家族的统治延续下去。

同时游戏的难度还表现在选举和战斗的部分。本作中取消了竞选演说，使得选举获胜的难度大大增加。当玩家扮演的独裁者支持率小于50%时，就会触发选举。如果在选举阶段玩家不能实打实地为人民




科学技术是第一生产力，随着玩家科技研发水平的提高，可以解锁更多机械化设备提高生产效率




科学研发能够解锁更多的建筑和科技，它的进度与玩家拥有的学校和科研建筑数量挂钩




前作复杂的出口调节在本作由更易于上手的”航线“功能取代




如果说前代的起义仅仅是几个战五渣的话，这代的部队倒戈动辄就是飙坦克的节奏

带来福利，那么就算选举舞弊也有可能会失败。本作还修改了起义军的构成，本作的起义军大部分由部队倒戈成员构成，当玩家连续两次宣布取消选举时，部分部队成员就会变为起义军直捣总统府，迫使总统下台，此时玩家的部队越精锐，风险越大。游戏的战斗模式也被进一步细化。在《海岛大亨5》中，军队建筑拥有比普通建筑更高的防御力以及更高的仇恨值。敌人部队和叛军也会优先进攻部队建筑。这种设定使得玩家在遭受到任何武装力量攻击时第一时间失去的就是自己的部队。以往版本中用平民建筑拉敌人仇恨然后各个击破的方式在本作中已经不能发挥作用。加上部队倒戈几率的增加，使得平时玩家对于军队的人员素质、军事科技的进度和将士的忠诚度必须十分重视。也迫使玩家必须努力使自己的支持率保持在50%以上避免倒戈。在前作，你可以无视民众需求，单纯实行军事独裁统治，但是这种玩法在本作中被完全废掉。小岛独立后，宪法也会成为左右小岛发展的双刃剑。一旦玩家在宪法的修订中犯了错误，需要很长的一段时间才能修改宪法。这可能会给玩家的独裁统治造成难以估量的损失。最后由于游戏时间线的加长，使得可供出现的不确定因素和随机事件大大增加。除了系列传统的自然灾害，世界大战、私生子风波、能源危机、核战阴影等都会成为影响玩家独裁统治的绊脚石。

## 极高的可玩度

《海岛大亨5》可以说是在《模拟城市4》之后在可玩度方面做得最好的模拟城市游戏了。首先游戏提供了十分怪诞但耐玩的单人剧情模式。这也是该系列游戏的一贯特色。单人剧情中玩家扮演的独裁者家族在历史的大潮中维护自己统治的故事。但是与前作相比本作的剧情更加跌宕起伏，也更加怪诞。其中也恶搞了很多著名的历史人物。实际游戏中，通过玩家通过完成一系列驱动式的任务推动故事的发展。另外相比与前作的一大进步是，玩家在前一关对岛屿的一切发展进度将会被保留，在下一关如果玩家继续选择在该岛屿发展，会直接继承上一关的成果，不必从头来过。

同时游戏还前无古人的提供了多人游戏模式。目前游戏提供了两种多人模式：合作模式和对抗模式。合作模式顾名思义，就是玩家和好友一起共建小岛。在对抗模式中玩家们在同一个小岛的不同位置开始发展，期间系统会给玩家若干的任务。玩家可以用自己的方式发展小岛，先完成所有任务的玩家获胜。这是模拟经营类游戏中第一次加入明确的PVP对抗模式。这使得原本“和谐”的模拟经营游戏也多了一种更加血性的玩法。

## 结语

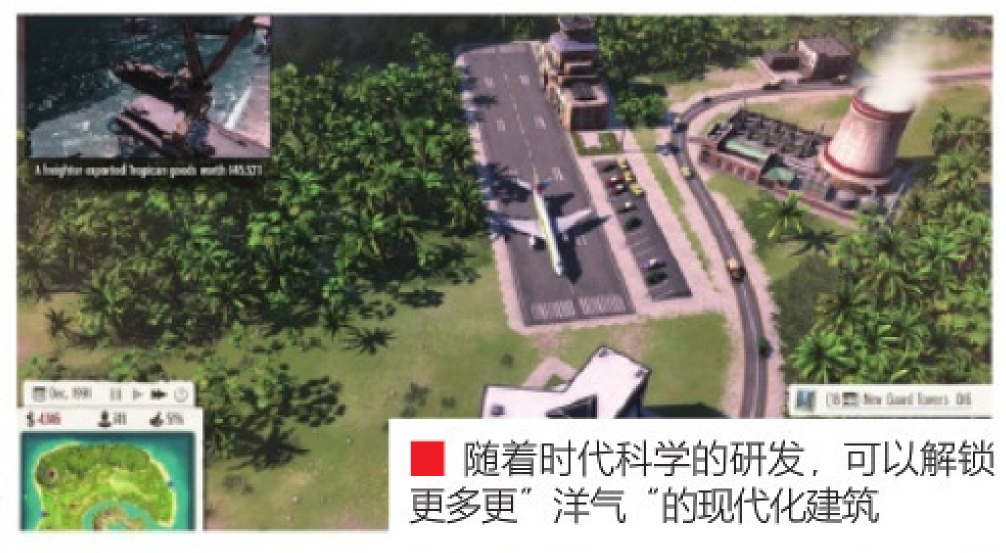
《海岛大亨5》给人耳目一新的感觉。制作组从传统的模拟经营游戏的思路中跳了出来，真正弄清楚这个游戏系列玩家真正想要的东西：过把独裁者的瘾。游戏的许多革新都开创了模拟经营游戏中的“第一次”。虽然仍有一些设计上的疏漏，但这并不妨碍《海岛大亨5》成为模拟经营游戏中最具有广度和创意的一部作品。P

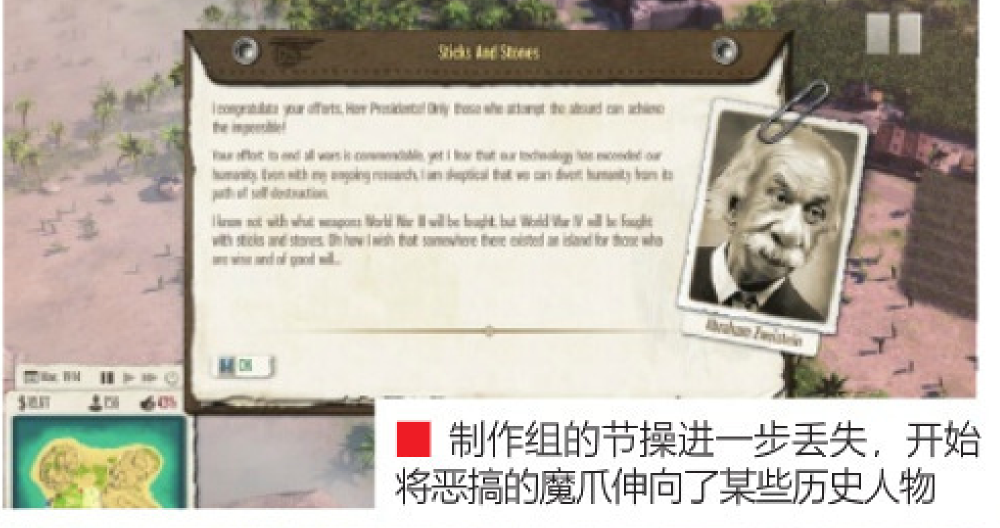


多人对抗模式中，玩家和对手共同在一个海岛上划江而治，同时完成系统生成的任务，最先完成任务的玩家获胜



随着时代的发展，国际政治的”大户“也在不断洗牌


随着时代科学的研发，可以解锁更多更”洋气“的现代化建筑



制作组的节操进一步丢失，开始将恶搞的魔爪伸向了某些历史人物

本作的战斗部分主要围绕着岗哨和部队设施进行攻防战

■四川葬月飘零

# 伪硬派奇幻之旅

除了车枪球之外，奇幻游戏一直以来都有属于自己固有的玩家群体和市场。《指环王》三部曲、《霍比特人》三部曲，再加上《权利的游戏冰火之歌》美剧的热播，“老头滚动条”系列的文化根基以及《黑暗之魂》系列的成功，这都营造和培养了一个良好的市场软条件。

火焰限界
Bound by Flame
类型
角色扮演
制作
Spiders
发行
Focus Home Interactive
发售日
2014.5.9




■《火焰限界》构建出来的奇幻世界足够迷人

即便是全新的品牌和全新的作品，只要贴上奇幻的标签，都会有玩家来买账。但话又说回来，受到手游页游的冲击如今的单机游戏已经是依靠大品牌度日的节奏，系列作品新作层出不穷，过度开发的恶魔缠上诸多大作那本就营养不均衡的身体，玩家们“大作乏味小作不屑”的尴尬局面才是真正的恶魔。

正是这种品味让玩家对《火焰限界》（Bound By Flame，以下简称BF）的看法变得非常奇怪，毁誉参半中还套着毁誉参半。

## 看起来很硬的世界

平心而论，不能说绝佳，但绝对可以为BF构建出的奇幻世界点个赞。BF的世界介于低魔与高魔之间，而且这个度的拿捏着实高明，既有现实感极强的疾苦民生，又有淋漓尽致的快意恩仇，很是带感。老滚中那些单纯衬托世界观的NPC给玩家留下的印象并不深刻，守卫膝盖中箭的梗被广大玩家玩坏之后便再无乐趣可言，这种缺失的鲜活感在BF中并不多见。在BF我们可以看到老实本分的平民为不死大军搅乱生活而担忧，可以看到隐居小村庄的骑士正气十足，也可以看到古板的老法师与其女儿矛盾拌嘴。总之，可以明显感受到游戏对配角的刻画的确用心尽力，正如游戏那精妙绝伦的BGM和简约而不简单的角色成长体验那样，其表现既不做作也不怠慢——恰到好处最能形容。

另一方面游戏的美工非常值得称赞，城镇村落重复感低却各有特色，地下城和野外景色各异，无论是白雪皑皑还是郁郁葱葱都美得恰到好处。如果你注意的话甚至可以看到场景中会有微妙的生态系统，虽然我们不难猜到其将不同怪物设立不同阵营用敌对友好开关简单实现，但当你被群怪围困时突然发现这帮怪物与其他怪物战了起来，你的战斗压力顿减，那种带有惊喜的愉悦感在美景的衬托下格外畅快——尤其是在BF中这种比较奇葩的战斗系统这种畅快感被成倍放大。

BF的故事也足够迷人，从开篇护送法师施法抵抗

不死前哨到重镇血战恶斗，从精灵国度到最终的自我毁灭和统治世界的两个结局，饶是BF流程过短，厚重的史诗范依然沁人心脾。虽然游戏因注重细节而给玩家一种剧情略有拖沓的感觉，但被衬托起来的与不死大军战斗保卫整个大陆的使命感和荣誉感绝对能够感染玩家，加上贯通全篇主角正义与恶魔叛逆的矛盾铺垫，让最后一刻借助恶魔的力量统治世界还是牺牲自己毁灭恶魔的抉择变得格外艰难，而这正是故事上最大的亮点。

值得一提的是，玩家选择妥协于恶魔甚至还会得到恶魔给予的实惠让战斗对玩家更有利，玩家若坚持正义则会得到他人的尊敬，实实在在的优惠和情感上的褒奖无论哪一个都能极大地激励玩家。甚至与恶魔的博弈还会影响主角的外观，一些特殊角色如白发女巫和精灵王子的不同选择会为这名角色带来不同的结局——这些有趣的要素在其他游戏上并不常见，而这正是游戏最难能可贵的地方。

赞美完了，我们接下来要用“但是”一词转折一下，讲讲BF在世界观上的致命硬伤——但是，主角的性格刻画实在是太过随意。在游戏的开始，艰难的干掉落单不死战士主角给我们一种放荡不羁的印象，然而见了队长却又唯唯诺诺惟命是从，对其他成员大摆架子，性格被刻画的混乱无比。恶魔附身之后恶魔和本体的切换也非常生硬，一些不符合当前语境和主角性格的话语词句时不时跳出来将辛苦营造出来的代入感破坏掉，一会孩子气一会正义感十足，一会讲几个下流笑话一会又莫名其妙的大开嘲讽技能，总之，主角的刻画和对话文案着实糟糕。而且虽然是全程语音良心大大，但对话的文字与语音内容大多时候却并不匹配，虽然意思差不多，但语境和含义却并不同，以哪个为准是个不容忽视的问题，因为这直接影响游戏剧情上的体验感。另一方面BF对话选择是一种刻意为放大自由度而营造的假象，交给玩家的重大决策都是幻觉，无论玩家选择哪一种都会并行到同一条主线上去，无论玩家对恶魔的提议赞同与否，重镇的战斗都无可避免。BF在对话上的伪自由度与剧情上的线性流程之间的矛盾难以调和，为后面埋下隐患，既然是没有太多自由度的线性结构，那么就不要假惺惺的让玩家接受自由度高的假象，老老实实的做线性游戏就好了么，没人说线性游戏就下等，立起这样一个糟糕的贞洁牌坊，一旦被看穿玩家的评价反而会更加糟糕。

## 看起来很硬的战斗

BF奇葩的战斗系统绝对值得拿出来单独说。奇



BOSS战大多都是空有其表的纸老虎而已



角色培养方向非常灵活，无论专一还是混搭都有不错的战斗体验



从宣传阶段就开始玩障眼法的BF发售后仍然摆脱不了看上去很美的尴尬



欣赏远景贴图的美也是游戏的一大乐趣




遇到队长就唯唯诺诺，主角的性格塑造令人着急

葩早先是褒义词，借助网络用语的流行，“奇葩”一词逐渐变成了反讽的贬义词，鉴于BF的战斗系统太过标新立异，“奇葩”的确很贴合BF。游戏中有三种职业，职业的不同在游戏中以战斗姿态的不同表现出来，大剑战士一板一眼大开大合，每一剑都不含水分，实打实的伤害，但硬直太长，一旦打击落空就会为整场战斗蒙上一层不小的阴影。双匕首游侠以连续的多次小攻击打出大伤害，甚至可以借助武器斩断属性用一套华丽的连续攻击将敌人打出硬直，借助躲闪与防御，无论是在动作演出还是打击感都淋漓尽致的将刺客的飘逸灵动展现出来。强力的火焰术士放风筝式的法术输出和属性加持技能让主角拥有强大气场之外，虽不华丽但写实朴素的法术特效让战斗风格更具术士风范。

无论是手感还是操作方式，亦或是战斗演出和动作表现，三种姿态独具特色，更难得的是玩家可以随时随地随意在三种姿态上流畅切换。配合上三个职业的三类多分支技能树的不同加点走向，加上陷阱、手弩、踢踹、翻滚、斩断、暗杀、防反、物品制造等海量小佐料的调和，一方面让BF角色养成的自由度足够高，表现也足够好，另一方面也使战斗和手感独具韵味。

BF的战斗在简单难度下仍然需要攻防得体而并不能无脑割草，困难难度更是需要陷阱法术攻防并用，甚至从操作体验上可以把“上古卷轴”系列复杂的天赋、种族、星座、技能和技能熟练度等等一大堆复杂的东西堆砌出来的角色培养的具体战斗表现甩出一条街——BF仅用简单的几个系统让战斗表现的活色生香，虽然“上古卷轴”的系统足够繁杂足够有深度，但“上古卷轴”在战斗视觉和操作方面的单调表现玩家们早已有目共睹。

但不得不说BF战斗的本质实在是太过苍白无力。BF的硬派战斗方式方面显然借鉴了《暗黑之魂》、《怪物猎人》、《猎魔人》等大牌硬派动作游戏系列。还真别说，BF借鉴的有模有样，一招一式一板一眼的打击感所营造出现实感极强的战斗，柔滑顺畅的战斗体验、硬派的奇幻风格绝对可以给BF加分，但游戏战斗的本质为回合制这一点无论如何也逃不开。我们都知道一些ARPG游戏看起来是动作游戏但实质仍然是回合，几乎那些主流大作都属于这种伪动作游戏，唯一真正的动作游戏《阿玛拉王国》市场表现却无法让人满意，这真是一个很悲伤的故事。虽然都是伪动作游戏但八仙过海各有妙招，但奇怪的是一向善于伪装的BF在这里却没有拿出合格的迷彩来骗过玩家的眼睛。

BF的战斗本质就是简单粗暴的“你砍我一下我砍你一下”，不同的怪物和玩家以及不同的装备会有不同的攻击频率，但大体上是你来我往的回合式攻击节奏，加上前面所说的不同职业和不同战斗姿态，给没看透本质的玩家迎头一棒：干干涩涩的互砍让装备升级与更新换代的意义降低，战斗中一旦不慎就会要了半条老命，无脑狂按攻击键只会让你死得更快，不同环境地形和怪物种类的变化让走位和攻防时机也很难拿捏把握，这就给玩家造成了一种游戏战斗系统高大上难以驾驭且蹩脚的不佳体验感以及游戏难度太高的挫败感。一路躺尸过来的玩家非常多，躺尸躺到“突然感觉这游戏不萌萌哒了”而怒删的玩家也绝不少。

然而一旦将BF的战斗本质看透，那么战斗体验将会变得无比乏味，因为战斗俨然变成了一种考验玩家反映时机和精准度的QTE。

BF战斗的本质既然是回合，那么掌握攻防好节奏就可以轻松进入“我可以打到你但你总也打不到我”的终极境界，这样无需嗑药，无需队友，甚至无需技能的辅助，只需看好敌人的攻击预先动作进行防御来格挡下敌人的攻击，将敌人的攻击动作和攻击硬直动作看做QTE的防御和攻击提示，就可在敌人攻击时防御伤害而在敌人攻击间隙上打出伤害，如此循环百战百胜，至多遇到BOSS战需要先熟悉攻击套路后按照套路的攻击频率选择出手时机，仅此而已。这样就让原本是亮点且有趣的小佐料如陷阱、手弩等完完全全沦为冷板凳，甚至这让BOSS战的操作难度远小于一群小怪的战斗——与一群不死战士过招大费周折，而一对一的与巨大恶魔互砍却如此轻松无聊，这就造成BOSS战游刃有余而小怪团战却屡次扑街的怪象，着实别扭。

## 一切都只是“看起来”

“看起来很硬的世界”，“看起来很硬的战斗”，一切都只是看起来，一旦外衣被撕掉，金玉其外败絮其中的悲剧立刻上演，BF就是这么一款用层层或高明或弱智的假象包裹起来的伪硬派奇幻大作。玩家们对BF的毁誉参半中套着毁誉参半的原因就在这里，一层纸的左右两面是截然相反的体验和评价，一面是高大上的硬派奇幻大作，另一面则是单调无聊的垃圾游戏，这种极端对立的评价在同一款游戏身上出现的现象并不多见。

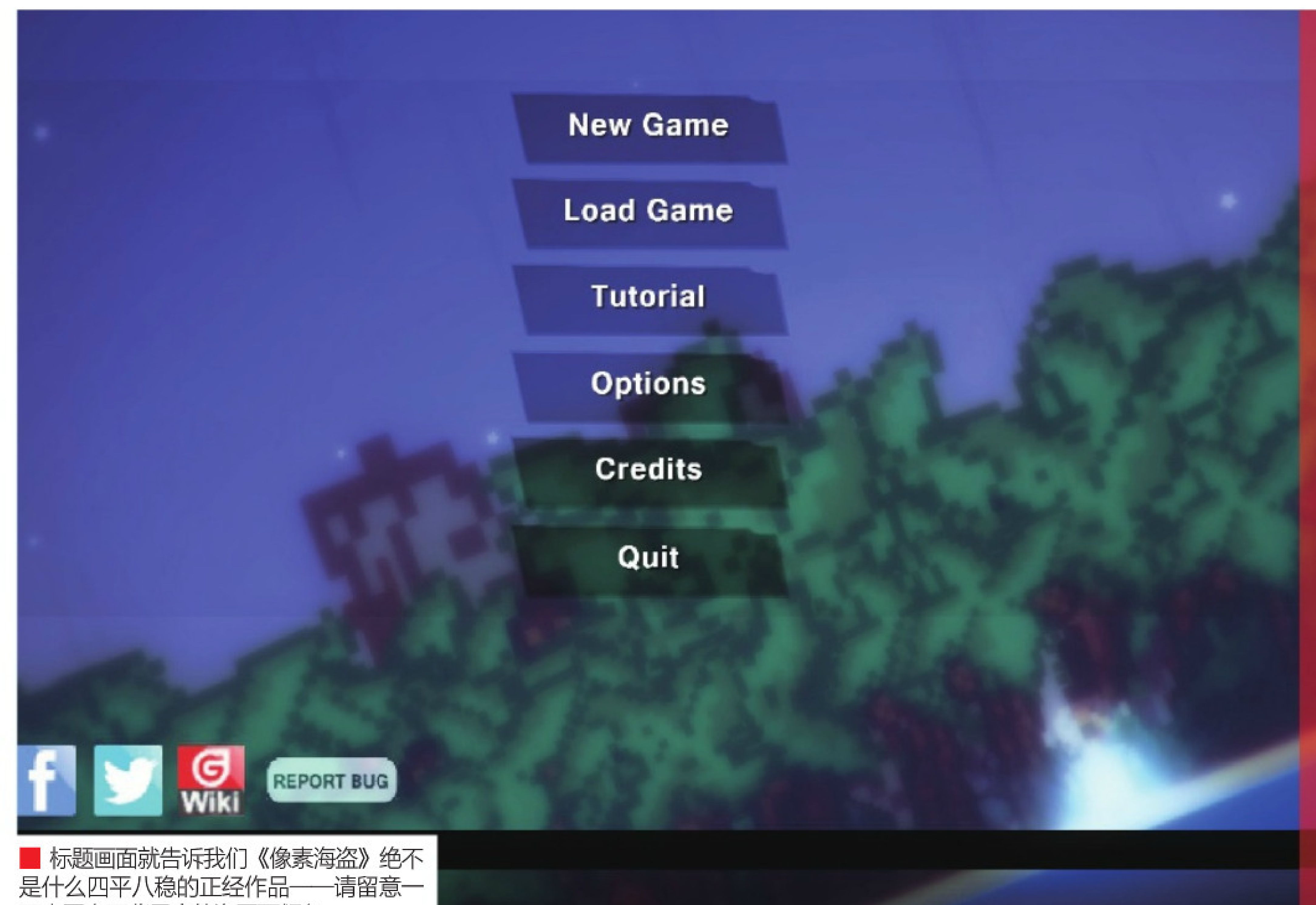
说真的，如果制作者Spiders能够取舍得当，如果能够实事求是而不是用层层外衣包裹伪装，踏实坦诚远比虚伪浮躁能够加更多感情分数，BF的总体评价还会更高。IGN为BF给出了7分的评价比较中肯，是一个比上不足比下有余的尴尬位置，让人耳目一新且值得称赞和借鉴的部分的确很多，但然人感到遗憾的部分以及致命硬伤并不少。

BF就是这样一款奇葩游戏，在大作疲软小作埋没的时代里能够崭露头角的确难能可贵。游戏质量无法改变，但如果你想要享受它而不是被它恶心，那么你绝对需要找到一个合适的姿势来玩它。说实话，无论你是被它恶心到还是被它惊艳到，那个与恶魔博弈、与不死大军周旋的自由之刃，他的奇幻之旅都值得赞颂。P

■北京 Captain Cook

# 来自南方的海盗

对于如今的独立游戏来说，“花钱买试玩”似乎已经变成了开发者与玩家双方共同认可的新规则——自从Kickstarter成功地推广了“先给钱后制作”这种充满理想主义色彩的消费模式之后。




■标题画面就告诉我们《像素海盗》绝不是什么四平八稳的正经作品——请留意一下本图右下背景中的海平面倾角

**像素海盗**
Pixel Piracy
**类型**
模拟经营
**制作**
Vitali Kirpu, Alexander Poysky
**发行**
Quadro Delta
**发售日**
2013.11.12 (Alpha)

“不，我的朋友，你根本就没有抓住重点——哗变、坏血病和船底的大洞固然可怕，但我们至少还有应对策略——水准线以上的待遇能够轻松遏制水手集体抗命的冲动，酸橙汁可以有效治疗缺乏维生素C引发的一系列不良症状，至于吃水线以下部位的窟窿，帆布加柏油足以让你的船坚持到下一个港口。对于你我这种在像素湾讨生活的海狗来说，真正的威胁，远比你想象中的答案来得更直接。”

**——传奇海盗船长Dragon · Pride · Sky生前最后一篇航海日志的引言**

## “提前消费”的乐趣？

无论是众筹网站的游戏分类列表还是青睐之光的潜力之作榜单，越来越多打着“改变业界”“时代良心”旗号的制作人开始把原本仅用作技术演示的体验版游戏明码标价公开销售——而且销量往往还不错。

即便“透支信任”的警示从未脱离过我们的视野，但自从这种消费新模式诞生的第一天起，“游戏DEMO”所承载的含义就开始悄然改变：技术短板与代码臭虫不再是无可饶恕的缺陷，创意展示变成了广大独立开发者在打包测试版程序时最为关注的重点，至于优化问题和版本更新导致的存档失效……管他的，反正票子已经到账，“测试版”的声明能解决一大堆问题，还有什么好担心的？

显而易见，《像素海盗》便是又一款顺应这种潮流诞生的独立游戏：这玩意在Steam上刚刚放出的时候版本号甚至还不到Ver 0.5，经过将近半年的发展之后，目前的版本号总算艰难地突破了Ver 0.7的关隘——而在此之前，降价25%的购买优惠券已经在Steam上流行一时。

可想而知，在“创意第一，速度至上，优化与稳定外加系统打磨和调整统统靠边站”的Kickstarter/Early Access铁打原则驱动下，这部匆忙上架的作品巨细无靡地向我们展示了时下“提前消费”独立游戏的

全部缺陷，且看——

## 不甚给力啊，船长

首先让我们来瞧瞧视觉效果。从标题中便不难看出，本作的画面肯定会选择怀旧十足的像素风格——事实上，《像素海盗》在“复古”方面的尝试可谓相当给力：除了毫无反锯齿可言的大颗粒像素马赛克之外，这部游戏的整体画面似乎都弥漫着一层略带褪色效果的雾状柔光，仔细观察的话还会发现几乎所有的自然光照都集中在背景中央的位置上，直接导致画面四周的边框笼罩着一圈明显的阴影。对于标准的游戏宅来说，这种莫名其妙的风格恐怕不会引起什么共鸣，但相信所有稍微接触过一点小清新文艺主题的朋友都会立刻辨认出此类画面的真面目：这不就是LOMO嘛！

没错，怀旧的像素质感+复古的LOMO风格，这就是《像素海盗》的基本画面构成要素——但先别急着用截图下定论，让我们再来看看动态内容：和绝大多数盛产马赛克的2D游戏不同，《像素海盗》的创作者似乎根本就没有在“角色动画”方面下过多少功夫——无论是主角还是NPC，所有的游戏角色在移动的时候压根都不会迈开步伐，我们能够看到的只有一大堆纸片人晃晃悠悠地东游西逛，至于垂直方向上的运动（例如攀爬）也是大同小异，甚至连红白机的《超级马里奥兄弟》都比这些像素小海盗的动作更丰富。相比之下，角色动画细节方面唯一算得上用心制作的基本上只有攻击与受伤时的效果——潺潺流淌的红色马赛克绝对保质保量，不过这显然与大多数人预期中的核心卖点相差甚远。

其次便是游戏系统。众所周知，以“海盗”为主题的模拟航海游戏绝对少不了横行劫掠，除此之外低买高卖的贸易系统也可以在此类作品中大放光彩，至于“探索”“扩张”“开发”与“消灭”这些4X游戏元素更可以完美地融合进这个类型之中。然而，《像素海盗》在这方面的做派却显得保守十足：DIY自己的旗舰听上去确实很美，但寥寥无几的材料类型和功能组件着实难以满足大多数海盗船长的创造欲望，再加上目前游戏只能允许玩家控制一条小船的设定更是让众多舰队爱好者扫兴不已；先开炮对轰然后接舷跳帮的战斗看起来引人入胜，实际一试就知道全然不是那回事——玩家完全无法控制开炮的时机与落点目标，至于接舷战，双方一旦在甲板上开始乱斗，我们唯一能做的就是留意船长的HP值余量并尽可能让他不要死于非命，至于其他手下的死活基本上就只能取决于他们的装备属性和AI表现了，真正意义上的操作几乎压根就不存在。

那么，《像素海盗》究竟有没有值得特别一提的“游戏性”设定呢？当然有，但这个答案着实有够



白手起家阶段只能DIY这种寒酸的小木排



啊，把敌人揍下海的感觉真是……让人难忘



虽然角色动画寥寥无几，但在某些细节方面这部游戏做得还算不错


抢干掠净之后再把敌人的船炸沉，又是完美的一天


只要稍加积累，造出这种有甲板有底仓的船只丝毫不费力

重口味：和不少航海类游戏一样，《像素海盗》的船员们在航行的过程中也会消耗食物，同时会产生大量的“代谢副产品”——没错，就是你猜得到的那玩意。猜猜看，这种细节在游戏中又会如何表现？一个简单的变量数值？恰恰相反——我们可以在甲板上清楚地看到一坨坨散发着不详邪气的污秽之物，航行中唯一的清除方法就是让拥有“清洁”技能的船员把这些黄褐色秽物“踢”（无误！）进海里。显然，也许你会选择综合素质最差劲的手下来负责这项工作，但实际上对于缺乏经验的新船长来说，亲历而为恐怕才是正确的选择——要知道，那些沿抛物线轰然入水的黄白之物虽然物理杀伤力平平，但击退效果绝对不容小觑。对于那些正好站在船边或者攀爬在登船索上的角色来说，从天而降的一坨秽物足以让他们一头栽进水里一命呜呼——游泳这项技能的学习成本可不是小数，白手起家阶段的船长几乎不可能掌握。所以说，考虑到手下以及自身的安全，这种危险性十足但又不可或缺的任务还是由操作起来最为便捷的船长自己负责最合适。

状似小清新实则粗陋不堪的画面，恶趣味十足的细节再加上毫无优雅可言的音效与配乐——这部游戏的角色配音大多数都是尖声细嗓，内容以粗言秽语居多，甚至连合着BGM拍子响起的合唱也是这个调调——所有的要素都让《像素海盗》变成了一部基调扭曲不堪的另类奇葩之作，这个鬼玩意的卖点究竟何在？

## 答案很简单：南方公园

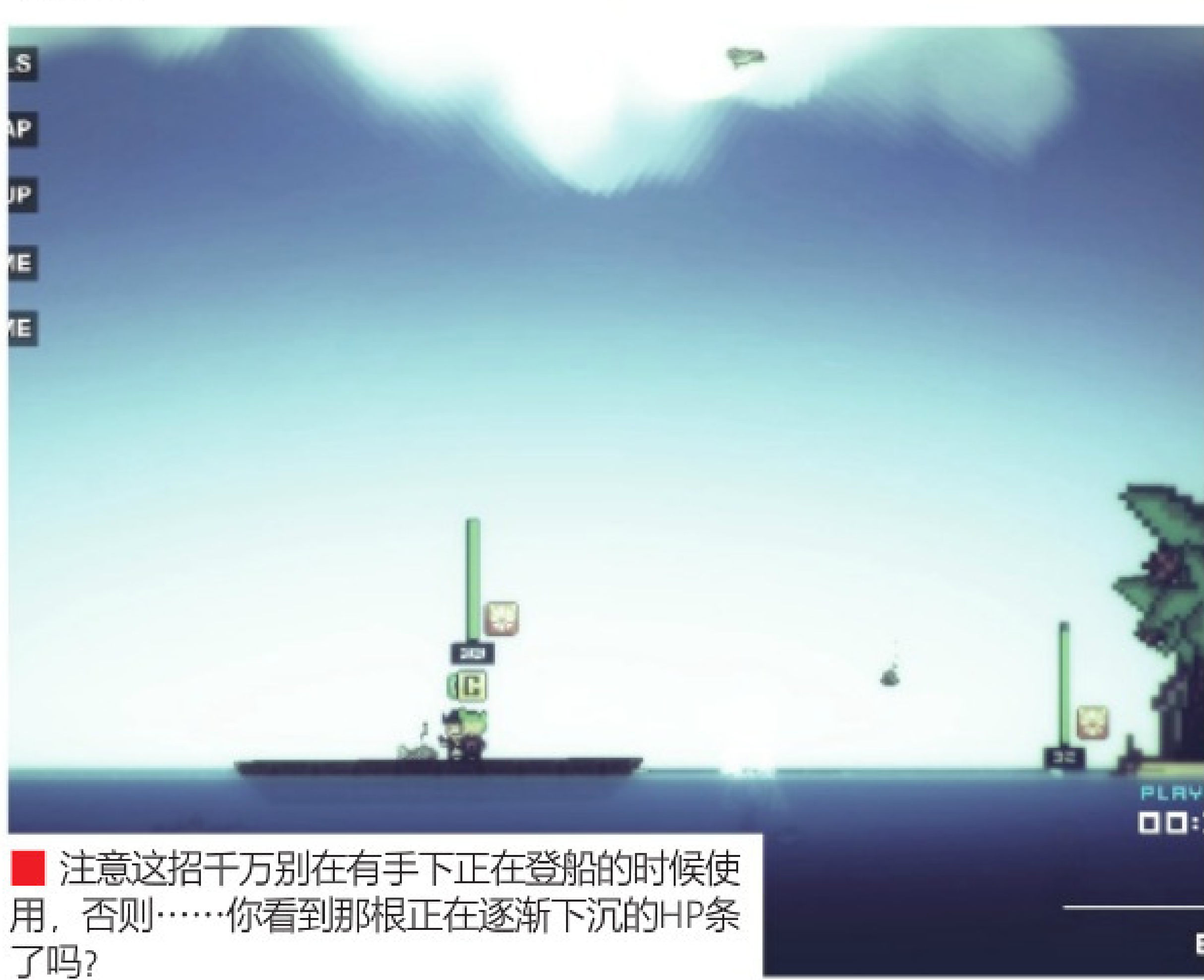
看到这个段落标题，想必豁然开朗的朋友不在少数：作为美式三俗商业动画的代表系列，《南方公园》向来以粗糙简陋的角色动作、毫无保留的暴力渲染、脏话连篇的台词对白、不忌屎尿的低俗桥段外加肆无忌惮的恶搞嘲讽而闻名传媒业界。另一方面，结合上文我们便不难发现，抛去最后一项不提，《像素海盗》在表现形式上可谓向《南方公园》学习了七成有余，我们几乎可以轻而易举地想象出“南方四贱客”在这片像素海湾中活跃的模样。

OK，话已至此，《像素海盗》的扭曲根源与实际价值可谓昭然若揭：“内涵”乃至“娱乐性”的存在与否根本不重要，只要保留DIY的相关接口，余下的内容交给MOD制作者来处理就好——对于这堆上架开卖时漏洞错误多得像筛子的程序代码，对于这部完全藉由流行文化催生而出的独立游戏来说，这种评论并不为过，是不是？ P



最为高效的清洁手段——拆掉底仓的船壳，让重力和大海接纳这些黄白不洁之物


至于在常规航行中如何保持船只清洁……嗯，请看任意球点射式大便清理法


注意这招千万别在有手下正在登船的时候使用，否则……你看到那根正在逐渐下沉的HP条了吗？



即便是在发展出可观规模的队伍之后，这种“天降秽物”的意外也是导致手下挂点的最常见原因

■上海 西塞罗

# 小城故事

人类的文明史也是一座建城市，人们开始定居，形成部落，变成村庄和城市，又在其上形成了城市和城邦。当然城兴城灭，也有些上千年的村庄，到现在也仅是村庄而已。城建类游戏如《模拟城市》，有《十字军》，有《凯撒》，大多是高瞻远瞩的游戏，不把城市建大建强誓不罢休，但现在有款从小处着手的城建类佳作，叫做《放逐之城》。

放逐之城
Banished
类型
模拟经营
制作
Shining Rock Software
发行
N/A
发售日
2014.2.18



■ 游戏十分传神地还原了北美早期殖民小镇的情况

《放逐之城》的故事发生在北美移民时期，大量的新教徒从欧洲赶往美洲展开新生活。故事就从北美的茂密针叶林开始。与我们中国人想象的殖民地生活不同，早期的殖民地生活充满着危险，陌生的环境，糟糕的医院卫生情况，还埋伏着虎视眈眈的土著和野兽——各种各样的原因都会导致一个新的殖民点团灭。《放逐之城》就从小处着手，着力于还原这种生态。

对比起其他城建游戏，《放逐之城》体现了“照顾到每个村民”的微观控制和“活下去”的生存概念。玩家刚开始时只有10名村民，寥寥数种物资，如何活下去就成为了玩家的必须课题。首先，村民有结婚需求，结婚不能当然住在大通铺上，需要有自己的房子；存粮坐吃山空，玩家需要采集食物，食物种类也多多益善，单一作物会有损健康；玩家也需要考虑衣物和燃料，否则村庄将无法过冬；等村庄大了，玩家还需要考虑住宅与仓库的远近，以避免居民无法及时获得物资……。在游戏中，生存永远是第一位的，玩家需要随时平衡各种物资，以及运输渠道，才能保证在初期站稳脚跟。站稳了脚跟也并不是说玩家可以轻松，在到劳动年龄之前，孩子是不会参加劳动的，他们会白白消耗粮食，但如果生育太少，几十年以后村民就会无人养老。

## 镇长的烦恼

随着城镇扩大，玩家还会需要面对越来越多的问题，游戏里有灾害，如火灾，龙卷风和疾病，对付火灾和疾病，玩家可以建设水井和医院，但对龙卷风则毫无办法；熊孩子太多，劳动人口文盲太多，效率太低，则需要聘用老师来教育他们，但熊孩子变成学生而非劳动力，又会延长他们吃空饷的时间；村民会因为各种情况死亡：工矿事故，难产，善终，玩家需要建设酒店和教堂来增加他们亲友的幸福度。这些设施又都是非生产性的，需要玩家斟酌是否建造。城镇大了，新的物流系统也要建造，对内交流的小贩和对外交流的贸易点就会产生，这样又对玩家增加了物资管

理的需求。

除了人口和建筑，玩家还要随时考虑资源与城镇规模的矛盾。游戏中所有的基础资源——木材，石头，皮革，草药，煤与铁，都是从自然界中获得。但随着城镇扩张，必然要与自然界争地，一些生产设施，诸如采石场和矿井还会对环境造成不可逆的破坏。

除了对外的贸易，玩家也要注意对区域的规划，此时护林小屋就可以帮助你砍树种树，维持一个可持续的生态。但像护林小屋和狩猎物这样要求深入山林的设施，又要求玩家考虑城镇地区的道路网，来维持护林员和猎人的生存。

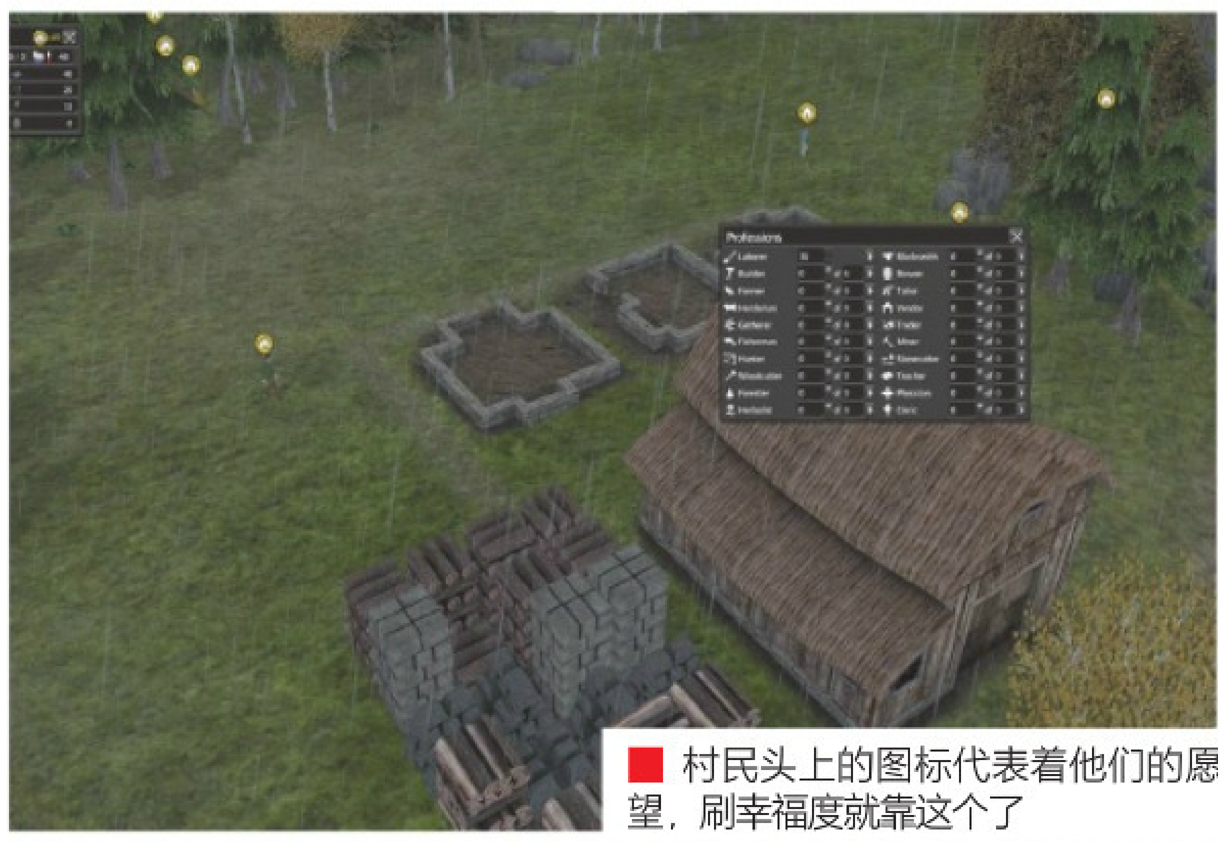
《放逐之城》没有战斗，也将金钱降到了最低位置，仅用来和外界交换物资。游戏立足生存，设计细致入微，环环相扣，对于新手玩家，必须步步为营，必须从人口结构，资源，物理空间等综合考虑城市的发展。哪怕玩家初期开局顺利，高歌猛进，但只要一两个冬天，就会让你的疏忽暴露出来，全局崩溃——孩子与从事开采业，工业和服务业的村民会先死掉，然后你必须将仅剩的人力用于食物与柴火，人口的调离又会导致工具供应不上，最后“辛辛苦苦几十年，一夜回到解放前”。

## 小中见大

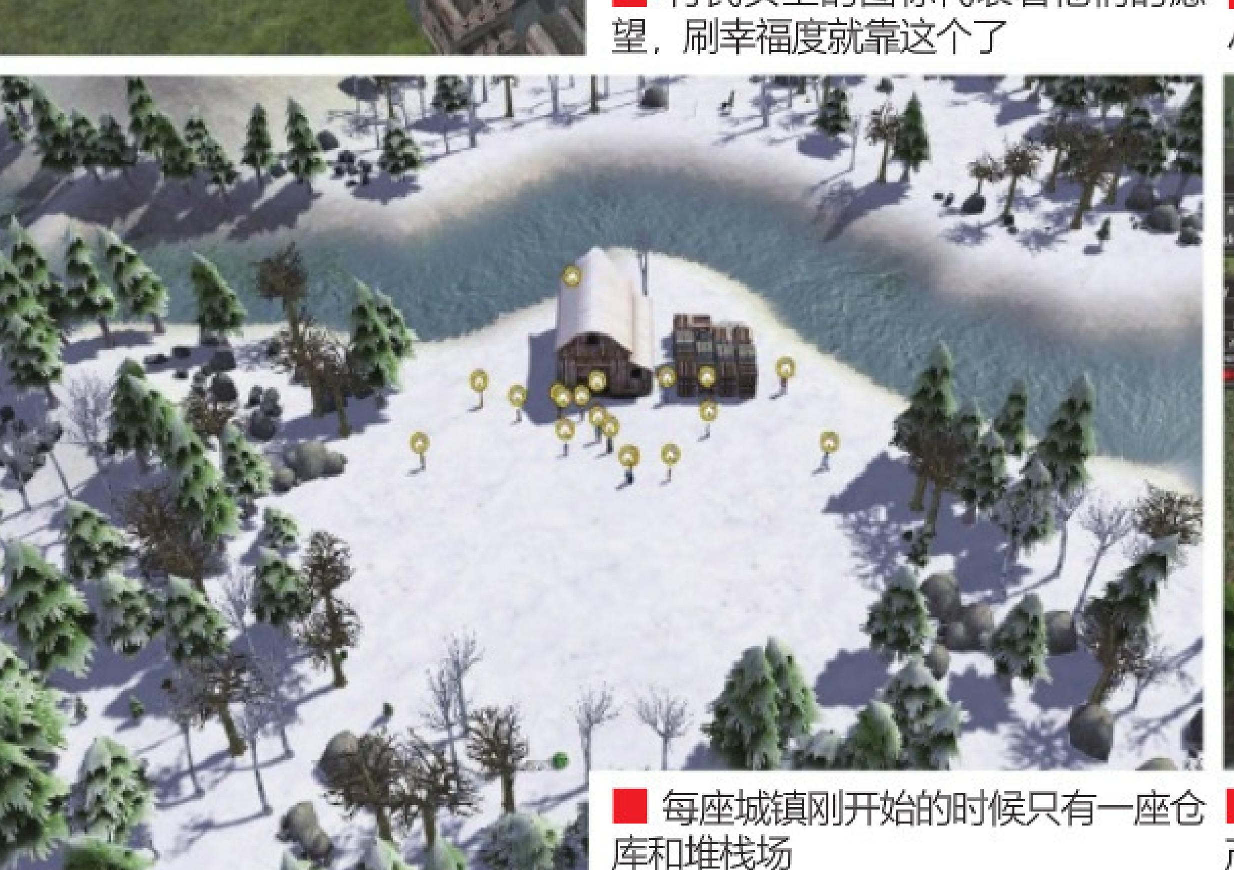
一个如此复杂的游戏，是否难余上手呢？答案也是否定的，虽然游戏容量仅有100多兆，但是无论画面还是音效，都细致入微，绝不逊色于动辄数G的大作。在游戏中，展现在玩家眼前的是一个逼真的生态——村民来来往往，做着他们自己的工作，牧民悠闲地放牧，旷工的铁锹则在矿井里铿铿作响；儿童在四处玩耍；鹿在森林中逡巡；四季天气变化，森林根据季节改换颜色，夏天暴雨磅礴，冬天则大雪封山。游戏的UI也十分简洁易懂，将各种类型的功能很好地排列在下方各个选项中。作为一个城建类，玩家当然要看报表，这些报表的设计也一目了然，实用性远超过《模拟城市》。

更有意思的是，《放逐之城》每开一次局，地形都是随机的。玩家每次都要根据独特的地貌来单独规划，边玩边学习，游戏里的策略并不是一成不变，游戏里前几年合适的策略，也许会在后面落伍；前一张地图有效的政策，就会在后一张失效。立足于随机性地貌，在成为精通系统的老手之前，玩家都要小心翼翼，来避免各种预料外的事。

当然作为一款小规模游戏，《放逐之城》也并非没有缺点。例如，比起《凯撒》与《要塞》，它缺乏任务和剧情模式，虽然游戏让人感觉“平平淡淡总是真”，但总是平平淡淡，会让游戏失去些许波澜。游戏里的系统结构精巧，虽然常给玩家“水能载舟亦能覆舟”之感，但是一旦城镇的内部循环完善自洽，也就是整局游戏无聊的开始。《放逐之城》有些类似于《矮人要塞》，但是把后者的战斗部分去掉了。好在制作者还在更新这款游戏，也会放出编辑器，也许在编辑器推出后，各类Mod制作者会制作出各类有趣的内容，让游戏更上一层楼。P


村民头上的图标代表着他们的愿望，刷幸福度就靠这个了


发展了几十年后，一片欣欣向荣的小镇


每座城镇刚开始的时候只有一座仓库和堆栈场


与外界的贸易可以让你有选择地生产资源

■山东 科曼奇复兴计划

# 东欧好山寨

东欧制作室的作品正如他们的名族特性一样十分极端。几乎所有东欧出品的游戏都拥有天马行空的想象，但最终游戏取决于制作人喝了多少伏特加而呈现出明显的两级分化趋势。要么是精品中的精品，要么是烂的连让人碰的欲望都没有。

放逐之城
Deadfall Adventures
类型
动作
制作
The Farm 51
发行
Nordic Games
发售日
2013.11.15



■ 这浓浓的《夺宝奇兵》既视感从一开始就奠定了游戏的山寨基调

然而《致命冒险》是个例外。它甚至让人感到困惑。因为从中你实在挑不出什么大的毛病来，同时整个游戏过程又真的没给你什么太美好的体验。

## 实力源自山寨

游戏讲述了某个考古学家+政府特工为了搞到传说中的“亚特兰蒂斯之心”拯救陷入战争的盟军而找到了某位隐居的夺宝高手（就是主角）。主角凭借NB的战斗能力和自己祖父留下的冒险笔记慎入埃及、北极和南美的庞大史前墓穴一边与纳粹和毛子的部队抗争，一边寻求宝物的故事。本作的山寨范围十分之广，以至于如果你认为它是部烂作，那么你将同时否认《古墓丽影》、《神秘海域》、《波斯王子》、《心灵杀手》甚至是《使命召唤》。游戏本身也具备了“盗墓”类游戏的明显特征：美丽的远古传说，巨大绚丽的古代墓穴，俊男靓女的主角，恶心的僵尸/木乃伊以及蛋疼不已的解谜元素。而且The Farm 51还将游戏的背景故事放在了二战那个兵荒马乱的时代。主角又是一个拿着左轮手枪带着牛仔帽的帅男，这又明摆着是向《夺宝奇兵》《木乃伊》等经典电影致敬。更重要的是，这个背景使得玩家在墓穴中遇到的敌人更加多样化，也更加合理。毕竟古代人再脑残和变态也不会在墓穴里埋上一墓穴又笨又慢的怪物来守护自己，那样游戏直接就变《生化危机》了。所以在一个兵荒马乱的日子里在墓穴里见到一群不同国籍的“闯入者”既能增加游戏乐趣，又有一定的写实性。

你也许不会相信《致命冒险》同时山寨了那么多游戏，但事实的确如此。抛开我前面提到的前两个游戏不谈（因为山寨的比较明显）。游戏中出现了多个山寨《波斯王子》中关于镜子的谜题，玩家需要利用移动镜子使光线对准固定的点触发机关，《心灵杀手》中用手电筒“净化”怪物的方式也被引入到了本作中，既正常情况下拿手榴弹都炸不死一个远古木乃伊，只需要用手电筒开启强光聚焦在木乃伊身上时就能使其燃烧起来。至于山寨《使命召唤》，除了二战

背景和站桩式的敌人之外。游戏还提供了完整山寨使命召唤的多人对战模式以及僵尸模式可供玩家在单人故事通关后继续战个痛快。

虽然我个人比较讨厌山寨他人创意的游戏作品。但是我不得不承认，在山寨了那么多游戏和影视作品后，《致命冒险》的游戏体验并不那么让人讨厌。COD的站桩射击配上《古墓丽影》式的场景和谜题，还有《夺宝奇兵》风格雄壮的背景音乐。使得大部分时间玩家的游戏体验还是很愉快的。也许是因为这么多的山寨元素产生了奇妙的化学反应，也许是因为山寨的太多让我无法将喷点集中。总而言之整个游戏玩下来并没有让人产生想立刻删游戏的冲动，这对于一款100%纯山寨作品来说实属罕见。

## 鸡肋源于山寨

然而问题就此出现了。正是因为山寨了这么多的作品，使得我在一周目之后完全没有二周目的欲望。反而对其山寨的对象又产生了浓厚的兴趣。因为当你玩了一个场景后，你会自然想起来，哎呦喂，这个不是出现在《古墓丽影》第几代第几关的吗？于是便会有一种冲动搞一套《古墓丽影》重温一下。我的重点的是，多重山寨导致每种元素的含量都不如其山寨的对象那么高，所以游戏自身并没有什么出彩的地方。反而是会使人产生去玩那个被山寨对象的冲动。这使得《致命冒险》本身成为了一块食之无肉，弃之有味的鸡肋。虽然包含了诸多大作的血统，但是那部分的血统都不纯。玩墓穴，我为啥不去玩“古墓”和“神海”？玩“手电筒射击”，我为啥不去玩《心灵杀手》？玩二战多人射击，COD，MOH以及“红管”随我挑。这样总结下来。《致命冒险》全程的游戏体验平淡无奇。顶多一个周目看看故事结局就请出硬盘了。

但是我们也应该看到，一次性将这么多游戏和影视元素山寨进同一部作品不是一件容易的事情。这需要制作组将诸多山寨对象的亮点和精髓一一提取，然后针对新的游戏脚本进行合理的布局和杂糅。《致命冒险》虽然是个山寨货，但它并不是那种机械的生搬硬套。所有的互动十分流畅，谜题难度适中，场景转换丰富多彩，同时游戏也没有太多致命的问题。这反映出制作组雄厚的山寨，不对，制作功底。最后还要给游戏的美工师傅们“点赞”。因为作为一个实力不顶级的制作组，利用老旧的“虚幻3”引擎和拙劣的材质贴图还能营造出美轮美奂的地下世界景观，而且还是3种截然不同的地区的风格。美工师傅们绝对是功不可没的。

《致命冒险》颠覆了我对东欧制作组的偏见，绚丽的墓穴，多样的山寨元素会让没玩过《古墓丽影》《神秘海域》《波斯王子》《心灵杀手》和《使命召唤》的玩家体会到“前所未有的游戏体验”。当然如果你玩过以上我提到的所有游戏，平时又比较忙，我建议你还是视频通关一下吧，“太阳之下并无新事”，这里没有什么你没有见过的。P


■ 为了让玩家体验更多的谜题，制作组丧心病狂的加入了幼儿园水平的拼图


■ 一帮苏联毛子，守在装满宝藏的墓穴旁边，别的不干，先自己掏了一个巨大的地下世界，修了一套秒杀迪士尼的过山车线路，这是什么精神？


■ 在一艘纳粹潜艇里找到一具诈尸的木乃伊，制作组你够了！


■ 无论是湖底的黑暗力量还是沉睡千年的木乃伊，共同的克星都是具有聚光功能的手电筒

# 落幕前把它榨干

## “拳皇”品牌网游衍生品的喜与悲



■内蒙古 莽月飘零

**《拳皇》是一代玩家的集体记忆，但在如今却只见一款款披着《拳皇》品牌外皮的网游手游，对此到底是该喜还是该悲呢？**

游戏圈里有很多冷笑话值得玩味，其中一个印象深刻，倒不是这个冷笑话有多么冷或是有多么好笑，反而是这个冷笑话所表达的有趣现象很耐人寻味。这个笑话有很多版本，最简洁的版本是这样的：

“老板，拿一张《拳皇》的碟。”

“半黄的行不行？”

将King of Fighter（以下简称KOF）翻译为《拳皇》虽霸气但信达雅任何一面都谈不上合格，反倒它的另一个译名《格斗之王》更够得称上信达雅。其实比起译名，更值得玩味的是KOF这个品牌。它早期在全世界范围内大红大紫，但随着玩家游戏习惯以及游戏市场风向骤变而逐渐衰落，最初铺天盖地的气势早已不见，如今已是风烛残年。然而利益为重的商人们只希望能够在灯枯油尽之前，最大限度地榨干那些即将被烈风卷灭的品牌余光。

### 日薄西山的格斗游戏

格斗游戏的确是一个非常妙的游戏类型。除了易于上手难于精通之外，爽快的打击、华丽的特效、爽到爆的连续技等感官刺激都极有魅力。格斗游戏又不失内涵，考究玩家游戏水平的方面也非常之多，手脑协调度、反应速度、招式组合以及攻防组合的合理性、揣摩对方心理进行预判的心理战等等，可谓要长相有长相要内涵有内涵，这样的姑娘谁不喜欢？新手玩家的乐趣在于热闹，老手玩家的乐趣在于博弈，然而最妙的是新手玩家从玩热闹转变为老手玩家玩博弈这一过程的体会，那种初窥门径时瞬间醍醐灌顶的体验如同告白成功那样妙不可言。

但是，格斗游戏却有致命的缺点。


▲KOF在日本本土并不火热，我们不太感冒的《罪恶装备》倒是大流行



▲SNKP官网上可以看到，近几年能拿出手的产品也只有KOF13

天赋论派认为，想要玩好格斗游戏由不得玩家个人意愿，要看老天赏不赏这碗饭。虽然这话说得有点让人不服气，但经历多了再回头揣摩一下，还真就是这么一个理：某些连续技的目押怎么练都练不会，某些格斗游戏怎么玩都是被电脑虐。限于格斗游戏自身的特点，大部分玩家被留在了新手玩热闹的境界，不图较量胜负，只求热闹好玩，初窥门径者少，更别说体验那种醍醐灌顶的畅快之感了。再者，不同的格斗游戏系列之间相通之处也少，玩得好“街霸”未必能玩通《铁拳》，玩得转《罪恶装备》未必能玩得来《苍翼默示录》。即便同一系列，不同代作品之间差距也非常大，KOF98的一板一眼放在KOF02快节奏攻防中完全吃不开，KOF02的连续技目押手法在KOF13里大部分都不成立。对于格斗游戏玩家来说，面对性格各异的角色，光驾驭一个就要耗干精神，根本无暇分身出轨。

这些缺点对格斗游戏而言非常致命，导致格斗游戏玩家群体越来越小，且因为游戏系列的不同而基本互不往来。老玩家最终会因年龄的增长而逐渐淡出，加上前面所说的格斗游戏对新手玩家进阶不友好，使得格斗游戏很难有新玩家补充进来。另一方面手游、网游、快餐游戏、MOBA等更加亲民的游戏将大量玩家拉走，这种玩家群体只出不进的局面将格斗游戏逼入绝境。时至今日，格斗游戏已日薄西山，留下的只有当年的风流旧事，在商业化的游戏产业现状面前，好汉再提当年勇几乎毫无意义，唯一有价值的只有当年积累出的名气。商人们早已嗅到了这仅存的价值。

## 种小草不如傍大树

2001年10月，日本SNK宣布破产。但早在当年4月，社长川崎借壳还魂的计划就拉开序幕，借由外包给韩国街机厂商EOLITH制作KOF02的机会，他用外包资金重新投资成立PLAYMORE，使用资源腾挪大法之后，新公司SNK PLAYMORE成立，品牌资源仍然是自己的，债务则丢给了收购SNK的ARUZE。商业运营以及钻法律空子精明老道的SNK PLAYMORE此后却靠吃老本过活。2009年7月30日，盛大与SNK PLAYMORE达成合作，开发3D过关类网游《拳皇世界》，但到了2011年6月7日官网发出公告，宣布游戏胎死腹中，这也许是让SNK PLAYMORE对中国心灰意冷的一个原因。打开SNK PLAYMORE官网可以看到，这几年除了各种移植外它还干了些什么：移动平台上一款《侍魂》，一款《合金弹头X》。

亲爹都在肆无忌惮地吃老本，外人自然更百无禁忌。这些年SNK PLAYMORE除了吃自有品牌“拳皇”“合金弹头”“侍魂”的老本之外，还频频向外授权，将版权利润最大化发挥到极致。大树底下好乘凉，商人们也乐意花钱买知名品牌，这本质上和花钱买用户是一个道理。“官方授权”的金牌一亮，大批死忠乖乖投怀入抱，却丝毫不会质疑这块金牌的含金量。官方无力出新，厂商肆无忌惮，玩家不辨是非——这正是KOF品牌陷入尴尬局面的原因。

## 最山寨——《炫斗之王》

《炫斗之王》是一款连段格斗网游，游戏在预热宣传阶段就吸引了格斗游戏玩家的广泛关注，但细心玩家只需稍稍留意就看得出来，游戏的战斗特效与KOF13高度一致。有人拿《炫斗之王》的宣传视频截图与KOF13中提取出的特效素材进行对比，发现相似度很高。游戏开始测试之后，笔者第一时间进入试玩，但一股浓烈的山寨味道扑面而来，熏得人几乎睁不开眼睛。

《炫斗之王》从2011年的TGC公布概念开始到现在的2014年一直处于激活码测试阶段，游戏框架和规则并无太大改变，只是增加了角色并对平衡性进行调整，虽然历经3年时间，但《炫斗之王》的山寨味道有增无减。游戏模式基本与KOF系列一样，三个角色组队逐一PK，一个角色三局两胜等对战规则大


▲《苍翼默示录》有自身的一套格斗系统，即便格斗游戏高手上手的成本也不低


▲还记得当年的霸王丸吗？



▲《侍魂·闪》已经让“侍魂”系列步入3D时代，虽然表面上技术进步，但早已失去原来的韵味



▲如今已经能够在平板和手机上玩到当年只能在脏乱差的街机厅玩到的“街霸”


▲《铁拳》系列从入门上手开始难度就比KOF要高，当然进阶与研究的成本更高

家都熟悉。角色招式从KOF系列历代角色招式里面抽取出来，然后拼凑在一个原创角色身上，显得不伦不类，这感觉正如《300英雄》之于《英雄联盟》，带有严重恶搞和黑色幽默。更加难堪的是，一些角色直接山寨了KOF的经典角色，比如《炫斗之王》仓木薰、克莱尔就是KOF的雅典娜、库拉的翻版。得益于油腻的美术风格，翻版的气场并不高大上，反而附带一股浓浓廉价山寨页游的味道。

有趣的是，《炫斗之王》不仅狠狠给格斗玩家来了一把毁童年式的黑色幽默，还在山寨角色方面给自己黑色幽默了一把，那就是蛇吻这个角色。蛇吻的人设雌雄难辨，女性化的脸却设定为男性，还煞有介事地在性别里填上了X。蛇吻的必杀技与KOF中二阶堂红丸的类似。这里必须提一下耐人寻味的梗：国内某些地方的老玩家就将红丸称为人妖，可见蛇吻性别并非凭空设定。不久之后，《炫斗之王》获得了SNK PLAYMORE的授权。这里还有一个小插曲，由于KOF两大主角草薙（读ti，四声）京和八神庵可以说是KOF的招牌，因此这两个角色并没有被授权出去。谢天谢地，SNK PLAYMORE还保留着最后一丝底线，加上日本人的刻板，这两位可以被推上神坛的角色还能保留清白之身。不过，二阶堂红丸和脱胎于《饿狼传说》的特瑞被SNK PLAYMORE扔了出来为授权费埋单。有了授权，这两名角色原封不动地加入了《炫斗之王》的世界之中。而此时，红丸与蛇吻的关系就陷入了李逵和李鬼的尴尬境地，由于蛇吻是《炫斗之王》名义上的“原创”角色，所以在《炫斗之王》中，这个李鬼才是主，而真正的李逵却沦为客串龙套，让人不得不感慨虎落平阳被犬欺。

前面说了，格斗游戏竞技性与对抗性极强，《炫斗之王》也将自身品牌向这两点靠拢。为了区别玩家账号等级之间的不同，引入类似《英雄联盟》的天赋系统，一个角色使用次数多了之后可以升级获得点数，这些点数可以投入到这名角色独有的天赋树中，天赋树技能会带来微小的增益——虽微不足道，但的确有用。这一招也的确够狠，既解决了一些游戏自身的问题，又给游戏披上了一层“竞技”的外衣，讨了便宜还卖乖。

然而可悲的是，格斗游戏对新人不友好的缺点并没有消失，《炫斗之王》的处境同样尴尬。虽然游戏手感、判定等系统表现并不差，但真正的格斗玩家绝不会成为《炫斗之王》的用户，原因不只是山寨气严重带来的厌恶感，还因为山寨《炫斗之王》只抄到表象而没能领会到灵魂。虽然《炫斗之王》素质尚可，打发时间可以，却经不起研究。一款好的格斗游戏是经得起研究的，然而《炫斗之王》作为网游，不断地更新人物和数据会将研究心得完全抹杀，另一方面就是游戏本身的判定等系统距离KOF还差得多，这导致连续技目押基本没有太多可能性，玩家没有太大的发挥余地。更何况每月一个强力新角色登场（类似于LOL贩卖英雄的赢利点）的频率就算老鸟也扛不住，一月一个神让研究游戏角色变得没有意义，直接选“当月神”按照官网角色介绍视频的方式虐菜，相对成本实在是太低了。这对于普通玩家而言就等于永无翻身之日，刚找到游戏乐趣就会被老玩家狠虐而失去游戏动力。虽然《炫斗之王》有自己的野心，但这种高不成低不就的定位很难有大起色，也难怪“成吨叔”在《炫斗之王》的英雄介绍视里语气毫无生气，远不如在LOL的英雄介绍视频里激情四射。

## 最功利——《拳皇OL》

《拳皇OL》（以下简称KOFOL）早在2008年就已立项，得到授权的韩国厂商DragonFly将项目交由子公司TrippleA开发，由于当年韩国横版卷轴类网游大热，因而项目将游戏类型定位横版卷轴过关网游。开发至2009年7月，由于同类网游马失前蹄，比如《洛克人OL》胎死腹中，《魔界村OL》营收惨淡，2009年7月，KOFOL整个项目被推掉，当时正逢DotA电子竞技猛进之势，KOFOL也许在那时被重新定义为一款DotA类型的竞技网游，三年后厂商对外宣布KOFOL改为AOS游戏（Aeon of Strife，韩国版的类DotA游戏），2013年9月，KOFOL在泰国展开首测。

KOFOL就是一张披着KOF品牌外皮的MOBA，KOF的角色变为英雄，而角色的格斗技能则成为英雄技能，格斗游戏术语如“紧急回避”等则成为类似



▲2012TGC上公布了《炫斗之王》，时隔三年仍在测试

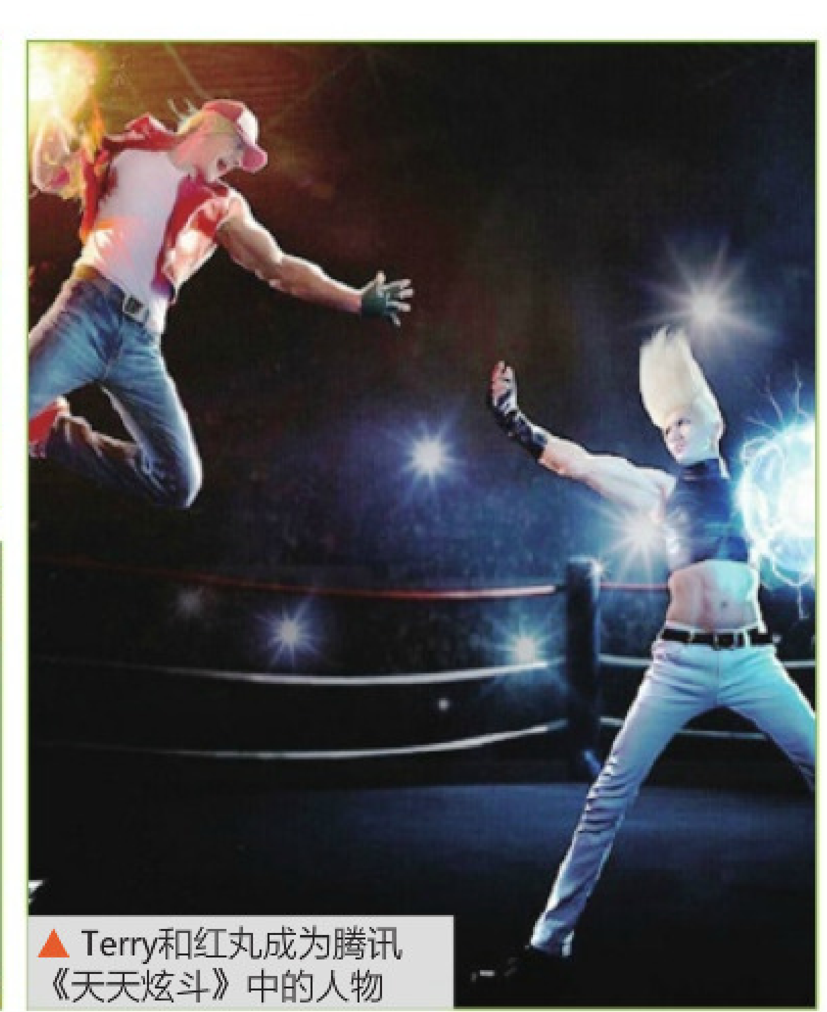


▲截稿前最新月神角色安德烈，光看人设就预感到“街霸”里的某人要躺枪了



▲街机对战平台ArcLive早已被广告外挂攻陷


▲KOFOL以贩卖皮肤、角色使用权以及道具为盈利点


▲Terry和红丸成为腾讯《天天炫斗》中的人物

LOL中召唤师技能的额外技能，用KOF游戏人物做成另一个游戏想法其实不错，或许得益于KOF的品牌优势，游戏在泰国公测的表现还不错，虽然并无出彩之处，但素质也还过得去。

由于KOFOL的英雄技能并非照搬LOL，也无法照搬原来的格斗游戏，所以必须重新设计。其中某些技能做得可圈可点，如狮鹫人的大招与KOF03一样，抓住敌人一飞冲天后旋转落下，这样的招式表现在LOL里完全没有，在类DotA游戏中也并不多见。这样的设计使角色MOBA化后战斗风格依然有趣，KOF里敏捷游走型格斗风格的不知火舞，在KOFOL中是一个风筝型ADC的定位，猛壮型的投技狮鹫人在KOFOL里则是拥有投技控制技能的坦克定位，近身连技型的金家潘在KOFOL中则被定位为突进刺客，战斗风格非常贴合原著人设风格。

也许，让KOFOL进军MOBA市场分食蛋糕是追求功利之举，但游戏的种种创新让这样的游戏有自己的生存空间。虽然LOL早已在泰国立足，但KOFOL玩家的人数也并非少得可怜，不过泰国的成功在中国能不能复制，就是另一回事了。

## 最混沌——街机平台

其实，除了上述KOF两大网游衍生的产品之外，还有无数个游离在授权之外的幽灵。

KOF2002UM（The King of Fighters'2002 Ultimate Match）是对KOF02进行重新优化平衡后的一个比赛用版本，由于KOF02的平衡性问题严重到不适合竞技比赛的程度，为了能够在格斗竞技比赛上占有一席之地，这个版本应运而生。虽然名义上平衡性得到了改善，甩掉了KOF02的一堆难缠的烂尾巴，但在笔者看来KOF02UM远不如KOF02，中个原因甚多，限于篇幅无法一一分析，只看一点就一目了然，除去比赛因素KOF02UM的人气远不如KOF02高。不过在2014年3月，腾讯拿到授权，KOF02UM未来将登录QQ街机游戏平台。腾讯看中它的原因不得而知，但可以明确的是，与腾讯街机游戏平台直接对抗的，就是原本在网上流行的其它街机对战平台，比如ArcLive。

ArcLive一直是国内老牌街机游戏对战平台，KOF系列人气高的几代皆可玩到，还时不时举办比赛，其游戏氛围和环境很好，在辉煌时用户远超腾讯的对战平台，甚至还有国外玩家慕名而来，国内玩家能够足不出户就与国外玩家在ArcLive上一决高下。但很快，它如同其它平台一样开始充斥外挂和小广告，原本良好的环境也变得乌烟瘴气，本就小众，环境变差之后玩家流失率着实不小，更关键的是，在腾讯平台得到官方授权之后，这些没有正式授权的游戏平台处境尴尬，毕竟它们游离在授权灰色地带。

## 授权边缘的品牌幽灵

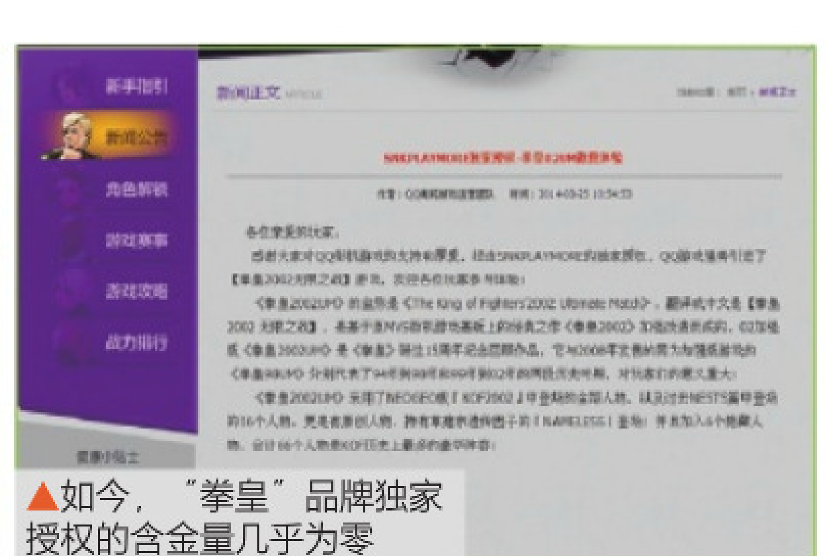
很明显，上世纪90年代KOF系列的主体玩家大部分已经不再是KOF的玩家，他们忙于生活疲于工作，竞技性极强的格斗游戏对于他们宝贵的空闲时间而言太过奢侈，休闲游戏才是最佳选择。而现在玩家并没有接受过KOF的熏陶，对KOF所知甚少。造成了以KOF为题材的游戏陷入新玩家不感冒而老玩家没时间的尴尬，KOF品牌虽响，但玩家的实际转化效果远不如目前正火的品牌如“火影”等。KOF的影响力已大不如从前，这是所有人不得不直面的现实。

KOF系列如同其它格斗游戏一样，在各种新事物的冲击下难免退出时代舞台成为历史记忆，它凭借自身品牌优势的软实力并借助商人的硬资源苟延残喘至今已相当不易，但可悲的是这个由商人所建的舞台下观众口味早已大变，让KOF的角色人物面对这些观众起舞，舞者的尴尬可想而知。虽然借助这些商人的资源KOF以另一种形态活着，但本质早已不是原来的KOF。

KOF也许是那个时代格斗游戏的缩影，最终免不了被时代洪流吞没。正如KOF13中ASH的结局那样：KOF的所有格斗家们对ASH的记忆都因时间悖论而消失，但ASH的故事却永远记在了玩家的心里。

英雄垂暮灵魂将逝我们无法阻挡，但昔日辉煌与精神必将长存于心！


▲KOFOL的玩法与LOL如出一辙


▲如今，“拳皇”品牌独家授权的含金量几乎为零


▲从招式和人设上能够看出蛇吻的原型就是“雷神”二阶堂红丸


▲图中KOFOL野区遭遇战八神庵首先交了大招


▲“遥远之地”三部曲以ASH的消散为终结，这或许暗示KOF13可能将成为系列的绝唱


▲ASH同志一路走好，不仅是伊丽莎白，我们也会一直缅怀你



## 2014年6月网游测试列表

| 名称 | 状态 | 开发 | 运营 | 测试时间 |
|---|---|---|---|---|
| 战争雷霆 | 首测 | Gaijin | 腾讯 | 2014年6月5日 |
| 海战世界 | 首测 | 冰动娱乐 | 搜狐畅游 | 2014年6月6日 |
| 永恒世纪 | 封测 | 天高网络 | 天高网络 | 2014年6月6日 |
| QQ仙灵 | 公测 | 腾讯 | 腾讯 | 2014年6月6日 |
| 刀剑笑 | 首测 | 厦门网游 | 自由网络 | 2014年6月7日 |
| 魔界村 | 内测 | Seed9 | 盛大游戏 | 2014年6月10日 |
| 创世神话 | 内测 | 超游网络 | 蓝波万 | 2014年6月12日 |
| 密传2 | 公测 | 甲子科技 | 甲子科技 | 2014年6月12日 |
| 危机2015 | 封测 | 网易 | 网易 | 2014年6月13日 |
| 超神英雄 | 封测 | S2 GAMES | 腾讯 | 2014年6月18日 |
| 魔幻英雄 | 封测 | S2 GAMES | 欢聚时代 | 2014年6月19日 |
| 诛邪 | 内测 | 青瓷数码 | 吉比特 | 2014年6月19日 |
| 九天仙缘 | 内测 | 科宇畅游 | 科宇畅游 | 2014年6月20日 |
| 恋战 | 首测 | 尚游游戏 | 尚游游戏 | 2014年6月20日 |
| 兵马俑 | 公测 | 成都魔方 | 自由网络 | 2014年6月21日 |
| 洛神 | 封测 | 阳光游戏 | 阳光游戏 | 2014年6月21日 |
| 疾风之刃 | 内测 | Allm | 腾讯 | 2014年6月23日 |
| 斗战神 | 公测 | 腾讯 | 腾讯 | 2014年6月26日 |
| 龙武 | 公测 | 冰川网络 | 冰川网络 | 2014年6月27日 |
| 幻想神域 | 内测 | 传奇网络 | 搜狐畅游 | 2014年6月27日 |



## 月评

6月虽然中考党和高考党已经解放，但大多数学生党还在奋斗，6月的游戏也一样，大多数游戏都在进行最后的测试调整，为即将到来的暑期开放测试作准备。

6月是属于世界杯的一个月，所以各类体育游戏都抓住机会借此宣传一把。只不过冒出来的大多是页游与手游。有许多页游属于原本都已经合服甚至停运，但在世界杯期间“诈尸”还魂，又“公测”了一把，发挥产品余热，甚至有将篮球游戏换一个壳推出“足球版”的奇葩游戏。当然，能够这么搞的大多是小成本的页游与手游，而且大多没有世界杯版权。客户端游戏由于开发周期长，能够借势推广的反倒不多，腾讯旗下的两款足球游戏分别在5月底展开了不限号的测试，显然是为了借世界杯的火热导入用户，游戏随赛事得到推广效果是非常好的。

除开腾讯之外，6月相对引人注目的还有两大军事题材游戏的宴亮相。《战争雷霆》与《海战世界》面对不同的用户群体开展测试。军事题材游戏自从《坦克世界》成功之后就被看好，但实际上到底有多大市场却一直是个未知数，毕竟在《坦克世界》之后再也没有出现具有同等级人气的作品，且看腾讯代理的《战争雷霆》能够走到哪一步吧。P



▲《战争雷霆》的陆战模式受到很多玩家关注

8

开发 EA　运营 腾讯　状态 内测

## FIFAOL3

作为一款体育竞技题材作品，本作最大的优点就是与现实的结合，这是其它游戏难以比拟的。






自从FIFAOL3宣布由腾讯代理，就有玩家调侃等世界杯开始也不一定能玩上，现在看来似乎被玩家说中了。从实际游戏体验来说，游戏的本地化工作还是做得很到位的，球员、俱乐部、城市等译名基本以官方译名为准，界面、教程等内容对新玩家的引导也做得很细致。很多细节，比如解说配音等都提供给玩家不错的体验。细节上的本地化工作体现了腾讯与EA对游戏的重视。当然以球员卡为核心设计的转会系统也做足了吸金点，想要轻松与玩家对战，甚至打败传奇难度的电脑，花钱都是必不可少的。

8

开发 传奇网络　运营 搜狐畅游　状态 内测

## 幻想神域

一个幻想背景的萌宠版《魔兽世界》，在如今的时代不容易见到这么传统的网络游戏了。

诚意　风格　细节　完成度　音乐　画面



本作从进入游戏就洋溢着浓郁的日式萌宠风格。虽然是萌系游戏，但并非日本开发，而是由台湾地区所研发。游戏设定在一个架空背景世界之中，画面并不追求真实还原，但鲜艳亮丽，色调协调，二次元世界的气氛营造得十分到位。人物建模也十分成熟，不同职业配合服装武器各有特色，虽然外貌自定义的内容不多，但十分符合二次元玩家的品味。除了声色外在方面，游戏在剧情方面也做了许多设计，在如今的时代难得玩到不想自动跳过的剧情，也是本作的特色之处。

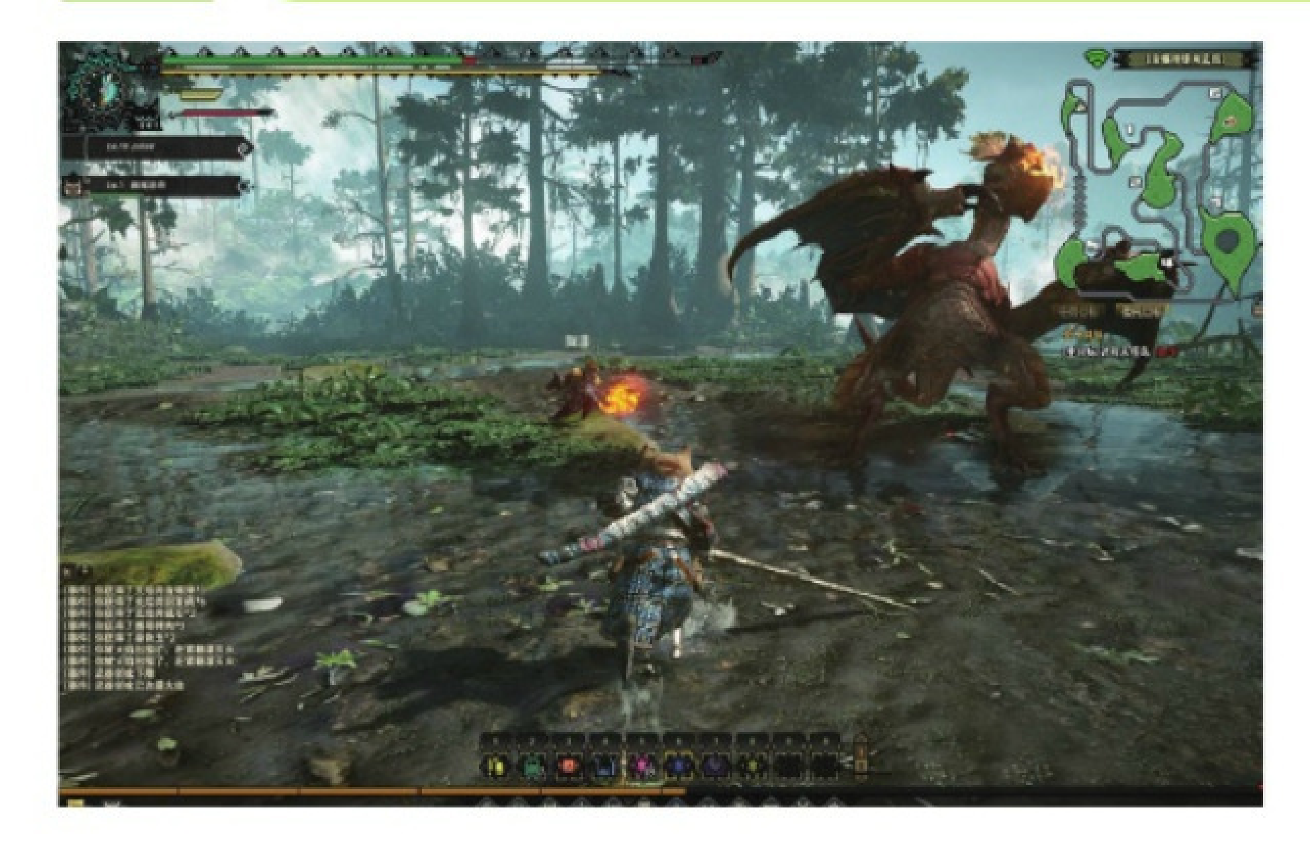
8

开发 CAPCOM　运营 腾讯　状态 封测

## 怪物猎人OL

几年磨一剑，深度重制后的涅槃重生。系列玩家值得期待，新手玩家值得一试。



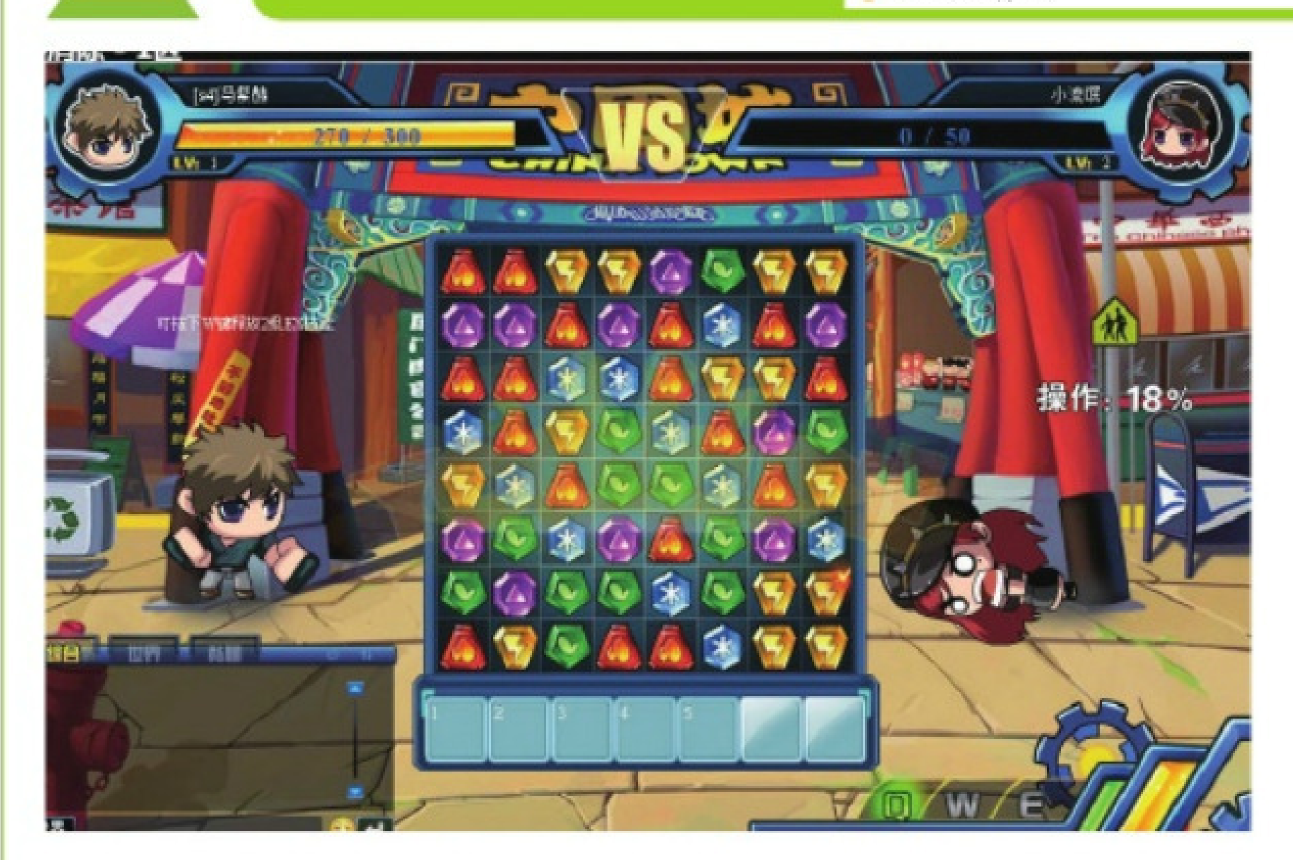



腾讯早在几年前就宣布代理本作，但直到日本服务器运营了好几年，我们的国内版本依然还在测试。本作是交由腾讯深度重制的一个版本，“本地化”一词已不足以形容现在测试版本与原版的区别，在画面上把它看作是一个全新的游戏也不为过。从怪物的设计到玩家武器的设计，本作都沿用了系列的设计理念，有原作游戏摆在那里搬过来，这是腾讯最擅长的。唯一让人担心的是，游戏现阶段开放的武器并不是太多，似乎显示出游戏的完成度还不高，而且从现在版本也看不出未来的收费方向，其实这才是广大玩家最在意的吧。

## 5 乱斗消除

开发 未知未来 运营 8787 状态 内测

有创意有特色，可为什么就是改不了页游偷腥的老毛病。

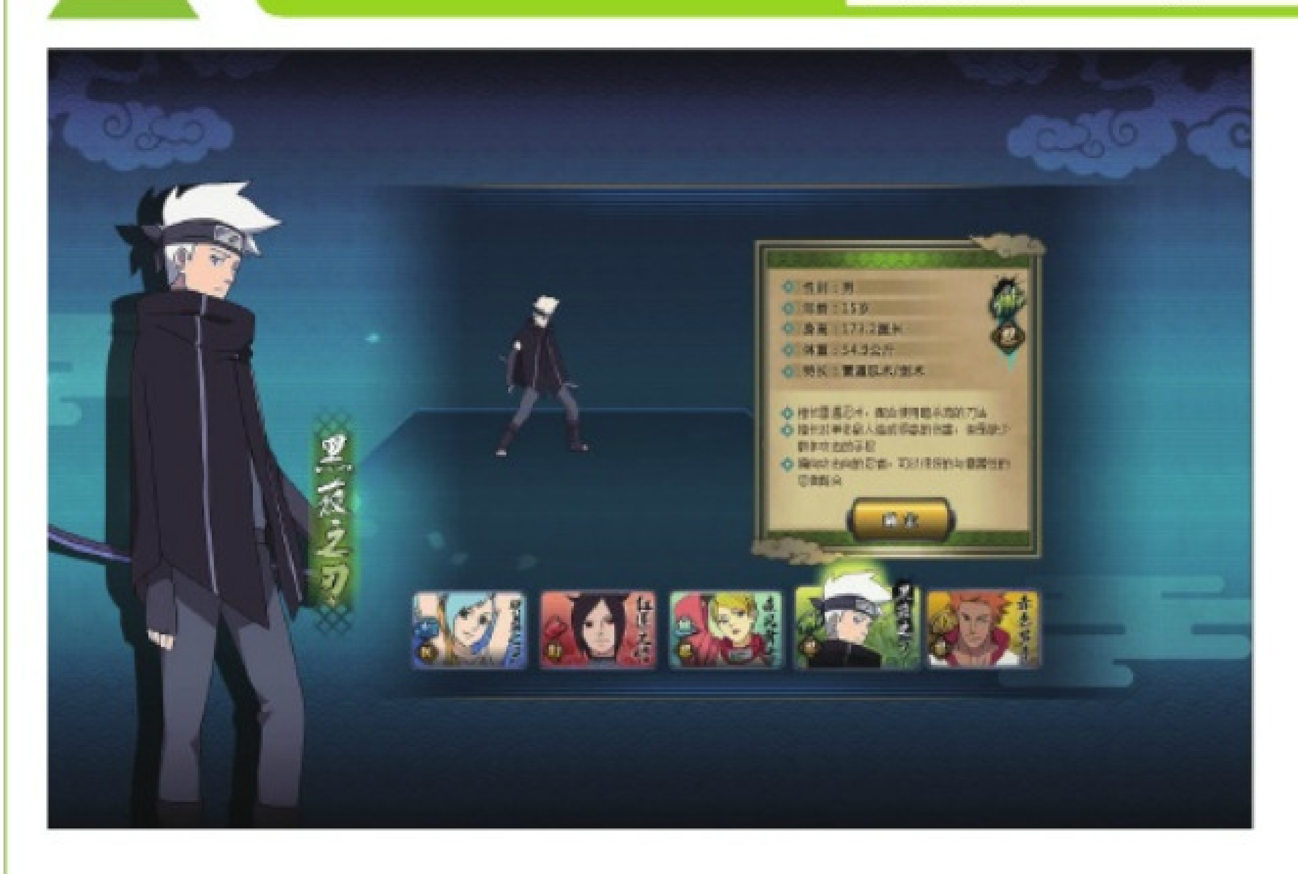



其实这款页游本身还算有自己的特色，以三消方式来进行对战，三消并非传统的回合制，而是全看玩家的手快，消除越快，攻击可以越犀利。游戏系统属于典型的移花接木，把两种游戏形式拼接到一起制造创新点。然而本作令人失望的是，在角色设计、人物素材上大打版权擦边球，从“街霸”“拳皇”到《灌篮高手》，各种不同故事中的有名角色悉数穿越到游戏中与玩家“对战”，反映出的还是页游的痼疾，素材侵权已经到了麻木不仁的地步，像这样一款游戏明明可以原创内容也非抄不可，难道不抄点都不好意思称自己是页游吗？

## 7 火影忍者OL

开发 腾讯 运营 腾讯 状态 内测

十年IP积淀聚于腾讯一家，火影让腾讯挣的钱会超过少年JUMP吗？



自从腾讯拿下“火影”在中国的游戏版权之后，我们只记得他灭掉了一大堆来路不明的山寨“火影”页游，却渐渐忘记了腾讯自己还联合日本厂商开发了这款“火影”页游。本作独立于腾讯应用中心，算是腾讯比较重视的产品。游戏采用日式2D画风，以横版回合制战斗为主要特色，游戏音乐大多使用动漫原声，还加入了日语配音，虽然游戏整体并没有多少创意的亮点，但在页游中来说素质的确不算差，细节方面至少比原来市面上不少山寨“火影”游戏要强不少，要想粉丝满意，还是需要花一点工夫才行的。

## 6 进击的巨龙OL

开发 梦天多 运营 天拓游戏 状态 内测

原本素质不错的一款游戏，毁在了那样一个山寨味道浓浓的名字上。







本作以西方奇幻世界的“龙”作为游戏世界的核心元素，故事围绕此而展开。这款游戏给人印象最好的地方就是不少细节的处理属于比较有诚意的。比如推图模式的舞台剧形式演出，地图元素互动、类似“英雄无敌3”的宝箱选择等等，都让人看到设计的闪光点。难得的是游戏素材也没有让人发现有明显的抄袭，也许美术风格有点借鉴“英雄交锋”就是了。遗憾的是这款底子不错的游戏却有一个山寨严重的游戏名称，这样的名字混在每月的页游测试列表中，被忽略的机率至少增加30%。



## 观点

# 属于你的《秦时明月》，属于谁的动漫IP

■北京 一丝blue

作为中国市场上少数拿得出手的动漫IP，《秦时明月》的品牌价值毋庸置疑，粉丝们甚至不吝为其冠以“中国动漫的希望”这样的形容词，可见其粉丝基础扎实。如此有潜力的IP到了手游领域自然成为争夺的焦点。5月底，畅游与骏梦就展开了对《秦时明月》品牌的一场争夺。

事情的经过并不复杂，早在今年4月，就有渠道传出畅游有意收购《秦时明月》全平台游戏改编权，这是继金庸与《轩辕剑》之后畅游的又一步棋，可见其对武侠题材“全制霸”的野心。动漫、游戏、影视的结合已经成为现在网游企业“泛娱乐”战略的标配，对畅游来说也不例外。在2013年12月，就有消息传出唐人电影将与《秦时明月》版权方玄机科技展开合作，改编真人电视剧。唐人电影与畅游进行过多次合作，而畅游本身也早就有意效法完美，成立新的公司进军影视圈。在这样的背景下，畅游出资抢购《秦时明月》的全平台改编版权，动机已是不言自明。只不过这个战略遇到了一个问题，那就是骏梦。

骏梦曾于2012年宣布其获得了《秦时明月》系列游戏独家改编权。此后骏梦开发了《秦时明月》的SNS社交游戏、ARPG网页游戏和移动端手机游戏，骏梦一直对外宣称“买断”版权，拥有全平台游戏改编权。现在畅游要从半路杀出，除了公关努力之外，想必是要开出足够高的价码来才有可能。今年6月玄机科技对外宣布与畅游达成合作的消息，可以看作是畅游取得的一个阶段性成果。虽然骏梦在当天即出面澄清表示自己依然有“正式授权”，但稍加分析不难判断，骏梦的正身已经是过去时，而畅游的正身才是未来时。想必在《秦时明月》这个IP上畅游没有少花钱，关键是作为大厂商，为了这个IP它值得花钱，愿意花钱。而在厂商争夺的背后，《秦时明月》版权方显然是最大的获益者，可以待价而沽。

《秦时明月》的成功让许多国产动漫品牌振奋。动漫作为重要的娱乐资源，与游戏原本是天作之合。游戏产业红火，身为姐妹产业的动漫自是受益匪浅，比如邻国日本去年制作的手游相关改编动漫作品就在10部以上，大大地带动了疲软的动漫产业。中国动漫产业发展一直落后于游戏产业，在传统端游时代，动漫与游戏之间的交集还不大，然而到了现在手游时代，随着游戏的媒体属性越来越强，跨领域改编已成大势所趋。对国产动漫来说这本来是一个最好的时代，借助有影响力的IP完全可以实现咸鱼翻身。但偏偏在这样一个时代背景下，中国的动漫品牌却集体失声了。除了《秦时明月》这样坚持到现在的优质品牌之外，我们几乎找不到拿得出手的好IP，“喜羊羊”品牌的第一款APP居然还是日本世嘉协助开发的。与之形成鲜明对比的是，诸如“火影”“海贼王”这样的知名IP成为国内游戏厂商争夺的焦点，在这个动漫的好时代里，只见日本IP吃香喝辣，国产品牌却是无人问津。

随便点开热门的动漫网站或视频站动漫频道，都充斥着日式或欧美动漫，国产动漫在互联网几乎没有影响力，少数在网友间流传的国人动漫作品都没有太强的商业属性。从早年的《我叫MT》到当下的《撸时代》，可以发现这些作品都是从游戏中衍生出来的，似乎在中国互联网已经成了“游戏拯救动漫”的节奏。新一代游戏企业也乐于在动漫上进行投入，因为这个相对疲软的产业“花不了几个钱”。比如此前以页游起家又转向手游的心动游戏就在2013年投资了动漫《纳米核心》，还取得了不错的评价。

中国动漫与游戏之间呈现出与日本截然不同的局面。仔细想想这也好理解，对中国而言，游戏在网上的文化影响力更强势，那么动漫在网上自然呈现出相对弱势的形态。结果就是弱势动漫给强势游戏“打工”。然而，《秦时明月》的版权争夺战依然告诉我们动漫品牌可以成为好IP，只要能够坚持。只有挺过最艰苦的时期，在机会来临时才能成为时代的弄潮儿。如果只会跟着时代随波逐流，那也就只能永远看着别人吃肉，自己品味残羹冷炙的寂寞了。



▲畅游的第一步是运营《秦时明月》页游，这也算畅游的优势项目之一

# 电竞国度
## 巨星与草根的交错人生

■北京 digmouse




2014年4月27日，罗马尼亚首都布加勒斯特。

2014年Dreamhack巡回赛的揭幕战正在这里鏖战。这是世界著名的Lanparty Dreamhack今年首个正式《星际争霸Ⅱ》赛事，作为2014年暴雪战网世界锦标赛（WCS）的合作赛事，4000点的WCS积分让众多目指暴雪嘉年华总决赛的顶级好手趋之若鹜。

时间来到第二天的淘汰赛，1/4决赛上半区的第一场比赛中Axiom战队的少年虫族选手Impact淘汰了传奇神族选手——“总统”MC。而上半区的另一边“暴君”EG.Jaedong击败近期状态火爆的挪威虫族Liquid`Snute。AxImpact与EGJaedon这两位虫族选手顺利会师上半区四强。而为了这一刻，AxImpactg这个年轻人等待了4年。二人的命运纠葛，在一部名为《竞技国度》的纪录片中，被镜头一一记录下来。

### 初次的梦想

“大多数韩国年轻人都遵从着父母给他们定下的人生道路。小学，中学，大学，成家。我选择了一条不同的道路。我选择了成为一位职业选手。”

2011年3月5日，韩国首尔。“Jaedong”李帝东和他的合承Oz战队的大巴抵达龙山电子竞技馆。他们将在2010到2011赛季新韩银行职业联赛（Proleague）第5轮的一场比赛中迎战强敌三星KHAN。作为战队的王牌选手，Jaedong首发登场。Reality、“总司令”Stork、TurN和great被Jaedong一人斩于马下。All-Kill，这是当轮的第三个All-Kill，也是Jaedong职业生涯的第5个。一如既往，走出龙山赛场的Jaedong被女粉丝山呼海啸般的尖叫、签名本和闪光灯包围。他是一个天皇巨星，是韩国国家级电子竞技运动《星际争霸》的标志。

这一天，一个叫金俊赫的少年15岁。11岁时在电视上看到《星际争霸》的他，对这款如象棋一般优美和极具战略性的游戏着了迷。4年后的现在，使用fOKINS作为ID的他已经是一位准职业选手，多次在半职业比赛中取得好成绩，也有了进入职业战队选秀过程的资格。对绝大多数投身电子竞技的韩国少年来说，这是走向明星之路的艰难、漫长而关键的第一步。

在这次选秀会上，金俊赫的登台发言一语惊人。

“大家都认为Jaedong是目前最强的虫族选手，我也这么认为，但我相信，只有我可以击败他。”

不知道是因为这番豪言壮语，还是他已经从老师那里得到了许可，可以住在战队基地这一点打动了教练们，熊津Stars战队选择了他。虽然进入这样一支职业战队不代表任何未来，在很长的时间里几乎也不会有登场比赛的机会，但这是一个开始。

一个梦寐以求的开始。

## 在黑暗中前行

2010年3月，韩国媒体爆出惊天丑闻，以传奇虫族选手马在允（IPXZerg/sAviOr）为首的11名韩国职业《星际争霸》选手涉嫌假赛。3个月后，这11名选手均被终身禁止参与电子竞技活动，sAviOr等三人则被送检起诉，判处6个月到12月不等的缓刑。这便是震惊世界电子竞技圈的“假赛门”。

如Jaedong所言，从这一刻起，《星际争霸》不再仅仅是一个游戏，“假赛门”的爆发，标志着电子竞技运动纯洁无暇的那一面的死亡。对于寿命已经超过10年的，正在新兴项目和网络大潮的冲击下显出疲态的《星际争霸》电子竞技来说，这一打击是致命的。

2011年中，有战队的赞助商开始考虑撤出投资。韩国的电子竞技由韩国文化部下属的“韩国电子竞技协会”（Korean eSports Association，KeSPA）管理，其下的各大战队都是大型企业赞助和运营，战队就是这些大型企业的一部分，撤出投资就意味着裁员，就意味着选手、教练和管理人员的失业。即将撤出的3家企业战队是WeMade FOX，MBC Game Hero，以及Jaedong所在的合承Oz。冠名商合承集团是韩国的一家大型综合实业公司，“假赛门”的冲击和集团决定转向投入现实体育的运营决定让他们选择撤资。这里是Jaedong五年前出道的地方，也是他成为3届OSL冠军和两届MSL冠军，成为巨星的地方，这里是他的第二个家。

现在这个家没有了。

KeSPA为解散的FOX、HERO和Oz三队的选手举办了一次摘牌转会大会，而没有被其他战队摘牌走的选手在KeSPA的帮助下成立了一支新的战队，由于没有赞助商，这支战队暂时由KeSPA代管，连正式的名称也没有，只能叫做“第八战队”。Jaedong因为数亿韩元的巨额年薪，没有一支战队出手将他摘走。他和新队友们的首演将是2011~2012赛季的Proleague。对这支无依无靠的队伍来说，这个赛季的表现将决定是否有赞助商将他们揽入麾下，但在后“假赛门”的韩国电竞界，《星际争霸Ⅱ》与《英雄联盟》等全新项目的冲击之下，这谈何容易。

这个赛季，第八战队空有Jaedong、Baby、Jaehoon、Sea等一干强手，却始终不能将硬实力转化为团队的战斗力，8胜13负的战绩让他们早早告别季后赛。

而对年轻的金俊赫而言，在战队基地居住和训练的新鲜感过后，巨大的孤独感扑面而来。学业已经被抛在脑后，而当时的熊津Stars战队拥有15人的庞大阵容，金俊赫这样的新人想要从B队出头，谈何容易。

在韩国职业战队中，代表主力队员的A队和代表二线队员和练习生的B队的待遇差别是巨大的。主力队员们有独立


在《星际争霸》的鼎盛时期，职业战队的待遇堪比明星



韩国职业电竞比赛的选手待遇和明星绝无二致


在赛场外，Jaedong也是众人追捧的明星


在韩国《星际争霸》是国家级电竞游戏

的房间，每天只需要考虑练习和比赛，而金俊赫这样的少年练习生只能住在集体宿舍，还要负责洗菜、洗碗等日常工作，因此也有人把练习生称作“洗碗选手”。这种生活枯燥而看不到未来，这并不像一份工作，而更像是一种苦行。

整整一年过去，金俊赫没有得到一次上场的机会。在教练组看来，一年多的时间里他也没有展现出过人的实力或是显著的进步。他把自己的ID换成了Mekia，希望能转运。

## 变革时刻

2011~2012赛季的Proleague是《星际争霸》最后一次在战队联赛的赛场出现，《星际争霸Ⅱ》在全球范围内的风靡，让所有人都意识到，改变的时刻，就要到了。

Jaedong和几名同样著名的《星际争霸》选手受邀前往美国，参加了2011年的暴雪嘉年华。《星际争霸》已经不再是暴雪嘉年华的比赛项目，这一次，全球最顶尖的《星际争霸Ⅱ》赛事GSL的决赛将在安纳海姆会展中心举行。两名顶尖人族选手MMA和Mvp将上演《星际争霸Ⅱ》史上最精彩的一场决赛。他们在《星际争霸》时代默默无闻，MMA是Boxer的SKT1战队的一员练习生，Mvp在转型前效力于熊津Stars战队，算得上是金俊赫的师哥，他唯一值得称道的战绩是在2010年韩亚安保MSL上杀入八强。如今Jaedong在转型与战队的困境中前进，他们则已经站在世界之巅。

《星际争霸》的暮年对Jaedong来说是艰难的。2011~2012年第二赛季的Proleague采用了两代《星际争霸》并行的赛制，同时训练两款截然不同的游戏让所有人疲惫不堪。Jaedong在《星际争霸》的比赛中依然犀利，但在《星际争霸Ⅱ》中始终不得章法，末代OSL止步16强也结束了他的个人赛生涯。一直到2013年，在《虫群之心》的时代，Jaedong才真正找回了“暴君”的感觉。整个2013年WCS赛季，Jaedong在近十项大赛中一路高歌，虽然又数次在



Impact在选秀上的豪言壮语



第一次身着职业战队队服的青涩


纪录片《电竞国度》其实还讲述了另一个叫朴耀翰的少年的故事



“假赛门”震惊了世界电竞圈


Jaedong来自一个传统的大户人家



和Jaedong一起加入第八战队的Baby如今也已经是世界顶尖选手

决赛中功亏一篑，拿到了包括暴雪嘉年华年终总决赛在内的3个WCS亚军和2个Dreamhack亚军，虽然“全球总亚军”的名号并不好听，让人想起了“豆子帮”前辈Yellow，但在竞争如此激烈的《星际争霸Ⅱ》中保持如此稳定的发挥本身已经是一个不小的成就。

## 4年后相逢

Dreamhack 2014布加勒斯特站是Jaedong这一年的第三次大赛，而Impact则是第一次进入线下大赛的决赛阶段。此前的2个阶段小组赛中Jaedong连战4场ZvZ保持不败，展现出了独步天下的“JvZ”。在这场半决赛中，他仍将面对一名虫族选手，一名曾立誓要击败他的少年后辈。

主持人Smix并没有迟疑，她问站在身边Impact：“在纪录片《竞技国度》中你说过你很尊重Jaedong，但你将会击败他，现在你有了这个机会。”Impact这样回答：“那是个纪录片，我可能把话说得有点大，但既然现在有了这样的机会，我会尽全力实现自己的诺言。”

40分钟后，Impact实现了他的诺言，尽管Jaedong在霜寒之地上扳回一城，Impact仍然在世宗考察站上用精准的操作锁定胜局。4年的等待换来的是一朝的胜利。站在Smix身边，Impact显得很从容。

“Axiom将你招入麾下的时候，你在‘星际2’中默默无闻，而现在你进入了一个顶级赛事的决赛，此时你对你的战队和队友有什么想说的吗？”

“我一直都没有打出成绩，现在我在这次比赛里终于找到了自己的节奏，发挥出自己的实力，我要谢谢他们对我一直的支持。”

这个时间的世界，第八战队已经不复存在，被大韩航空旗下的真航空公司收购后改名为“真航空绿翼”。Jaedong则在2012年末离开第八战队，转投美国豪门Evil Geniuses。熊津Stars在拿到2012~2013赛季Proleague亚军之后宣布解散。时光来了又走，而这个电竞国度的人、事和一切，却仍然在向前，永不停步的运转着。P



Proleague是所有KeSPA战队的重心



第八战队的生存是艰难的



图中左边走来的熊津Stars队员正是后来成就20万奖金伟业的sOs



站在偶像Jaedong身边的Impact

## 写在前面

我电脑里有一款不曾删除的游戏，叫Magic：The Gathering，最早的中译名是“魔法风云会”，其实就是万智牌的一个单机游戏版本，当然，它不止是与电脑对战，更像是一个冒险游戏，玩家作为冒险者（要是现在可能就被教成鹏洛客），在一块大陆上游荡，与大陆上遇到的各种对手作战（卡牌对战），进而战胜五色魔王（红绿蓝白黑），最后与大魔王决战。这款游戏画面很一般，毕竟是近20年前的游戏了，收入的卡牌也有限（最初的版本牌只收到古典第四版，后来新出的版本加了一些牌）。

之所以花一定篇幅描述这款游戏，是因为小编觉得，集换式卡牌游戏，与人对战确实颇具乐趣，但收集交换的乐趣也不可少。事实上与人对战（进而参加各种比赛）是非常花费时间和精力的事情，限于条件，很多万智牌爱好者只能想办法“自娱自乐”，和电脑对战确是打发碎片时间的不错选择。

如今能玩到的万智牌游戏，是“万智牌：鹏洛客对决”系列，说实话，我对这个系列最早的作品印象一般，主要是感觉游戏模式比较单一。好在这个系列的后续产品进步显著，《万智牌：鹏洛客对决2015》已经可以满足我略显苛刻的要求了（对于这个游戏的进一步介绍请参看栏目正文），建议所有万智牌爱好者都去玩一玩。

本期的“老谢的桌游开店随谈”主要是接着上期的话题，讲讲开店店面格局布置的问题。店面风格是彰显开店者特色的东西，同时又直接影响顾客的游戏体验，不可不重视。

本期的国外精品桌游，介绍两款游戏，分别是《洞穴农夫》（Caverna: The Cave Farmers）和《西迪爸爸》（Sidibaba）。

《洞穴农夫》这游戏，看封面你就会联想到《农场主》，游戏的机制和游戏流程也基本相同，但游戏的内容变得更加丰富和多样了，虽然感觉策略性较《农场主》差一些，但依旧值得一玩。

《西迪爸爸》本期重点推荐一下，这款游戏亮点颇多。首先是参与游戏的玩家要分成两方——冒险者和大盗，而两方又不是对抗关系，大盗在游戏中的作用甚至有些像“跑团”中的主持者（DM）。冒险者们作为一方，他们也只能算是半合作关系，首先要一起努力走出迷宫，但出了迷宫后又要看谁获得的宝藏多，来决定谁是游戏的获胜者。

其次，是这款游戏的即时机制，黑暗迷宫中的油灯消耗采取实时计时方法——沙漏，这又增加了游戏的紧张感，同时也增强了游戏的趣味性，建议大家都去尝试。P

# 《万智牌：鹏洛客对决2015》亮相

风靡全球二十年的顶级集换式策略卡牌游戏万智牌，将再度在中国掀起魔幻风暴——中文iPad版《万智牌：鹏洛客对决2015》的首次媒体试玩演示，近日在位于中国上海的亚洲最大万智牌牌店举行。本次，《万智牌：鹏洛客对决2015》以简洁明快的画面风格、自由度超高的卡牌构筑系统及甜美的真人语音教学等特点，为玩家带来了非常出色的体验。

在“万智牌2015”的游戏进程中，玩家们将迎来致命猎手召兽使贾路的猎杀与挑战，是否能运用你手中所掌握的咒语（卡牌），跨越各个时空不断拨开重重迷雾直到找到最终答案，就是游戏的主线故事。

“万智牌2015”具有极高的自由度，玩家可以凭自己的喜好和创意构筑套牌，本作深度整合了的套牌构组器，玩家可以在游戏的任何模式下，包括战役、练习和PvP对战中使用完全自由构筑的套牌，比起前作仅限于现开赛模式的有限构筑，其自由度及灵活性得到极大提高！


媒体现场试玩

通过游戏战役不断获得免费奖励补充包的卡牌收集方式，则是另一大亮点。玩家可以用获得的新卡牌补充强化独属于自己的个人牌库。并且套牌构筑还支持玩家对套牌的强度、速度、控制、配合等特性进行评分，以便玩家了解自己的套牌的强弱优劣。

对于“万智牌2015”这样的比较复杂的卡牌对战游戏，亲和力强且又条理明晰的教学系统是必不可少的。此次中文版中加入的甜美女声教学，让原本单调刻板的游戏教学变得充满人情味。并且，在真人语音教学后，在游戏设置选项中还有详细的图文规则介绍，玩家可以随时调阅查看，操作方便快捷。

同时，“万智牌2015”还考虑到不同网络环境下玩家的需求，让游戏可以摆脱网络自由进行。各种设计巧妙的单机版任务等着玩家前来挑战，绝不会因为没有网络而让人无法体验游戏的乐趣，这确实是个非常贴心的设定。

暴雪创意总监、《魔兽世界》首席设计师Rob Pardo，《辐射》设计师Brian Fargo，《暗杀神》设计师Justin Gary，《无主之地》创意总监Mike Neumann……这些行业内的顶尖高手们为这款卡牌游戏带来了大量独具风格充满创意的设计，例如《植物大战僵尸》的设计师George Fan就设计了一张植物多头龙，让人一下想起院子里那些和僵尸奋战不息的英勇植物。

相信这款游戏会为玩家们带来与众不同的新奇体验，畅享智者运筹帷幄的极致乐趣，让万智牌时刻伴随身边。P

# 老谢的桌游开店随谈（04）

■策划 本刊编辑部
主讲 上海 老谢（Cnfantasy）

书接上回，我们接着讲关于店面格局布置的问题。

## 店面格局

**1.营业面积**

决定营业面积的主要因素是租金成本和人力成本。这两者因各地区各地段的经济情况差异，不能一概而论。很多新开店为了降低初期运营成本，不选临街铺面，而是选在商住两用楼里，不光场地有限，人员也不会太多，包括自己在内可能也就两三位（2人是最低下限）。初期面积过大会导致日常费用过高，非繁忙时段空置率也很高，繁忙时段人手不足又会降低服务质量。如果不计算其它营业项目所占用的空间，新手开店80～150平米左右是比较常见的。

实际运作起来，当店里生意渐好，有一定影响力和稳定客户后，可以考虑逐步增加人手，并将营业场所转移至更宽敞的地段。所以初期装修方面也以“便于拆卸和搬运”为原则，商住楼里地毯是一定要铺的（降低噪音、防滑），货架以可装卸为好，尽量不要使用太多“做死在墙上”的设备，搬迁时不论游戏还是台架，直接拆了装箱打包即可。

**2.基本格局**

尽量多隔出几个包厢（私密性，女性需求），许多顾客玩到兴起自己会很吵闹，却很介意被别人吵到。同时也尽量保留开放式大厅（与包厢拉开消费档次），以应对多人聚会。屏风类的隔断虽然很灵活，但是在隔音方面效果甚差。

餐饮类服务，根据自身店面和人员特长安排（比如你很会调咖啡？），尽量不要做熟食，以罐装、袋装为佳，自助饮料机能节省大量人力。夏天需要用到制冰机，注意水源安全，并及时清洁（勤换滤芯），所有非原包装的食物，再怎么谨慎也不为过。

游戏机不推荐。一则与桌游氛围不符，喧宾夺主；二则游戏机是否收费使用，涉及到经营范围，比较容易出问题。

桌球、沙狐球、足球机之类小资风格的设施可以有一些，以店面风格为考量。麻将、扑克等传统棋牌游戏，与路边棋牌室相比没有价格优势，噪音也较大，建议仅用于隔音较好的包厢。

**3.厕所很重要**

对于男性来说，厕所只是厕所。对于女性来说，厕所是衡量一家店是否能来的首要标准。

清洁干净、厕纸充足、地面干燥的卫生间，只是最基本的要求。营业时段必须时刻保持通风，定时安排专人进去做清理。周末一天正常来说至少要接待一两百人（节假日可能翻倍），众所周知的原因……所以女厕坑位要比男厕至少多一倍，而且每隔2、3个小时巡查一次，常备空气清新剂（每周更换）。

**4.灯光、空调等电器**

无论冬夏，灯具和空调都是耗电大户（商业用电巨贵无比），夏天还要再加个冰箱或冰柜。

灯光要亮，白光为佳，许多游戏配件在黄光下看不清颜色。若担心灯光过于刺眼，可做成双开关，一个管大灯，另一个管小灯。

严冬酷暑季节，空调一开一天，门窗紧闭，空气流通极差。人多的时候，含氧量过低可能会让体质弱的人感到头晕。除了每天开店前、闭店后开窗通风外，午饭、晚饭时段也抽空开窗透气。空调遥控器不要让顾客自行操作，统一由店员进行操作，以免遗失或损毁。

微波炉很有用，可以给自己热饭，或为顾客现做爆米花，同样不要让顾客自行操作。

冰箱不用自己购置，夏天大量购置饮料时，可让供货方代为免费提供（需付押金），但前提通常是要有正式的营业执照。头几个月执照没办下来的时候，未必能申请得到。

饮水机虽是必要，但也多半不用自购，多订一些桶装水就半卖半送了。不要图便宜买廉价水，所有入嘴的液体，要么是直接罐装的，要么是外卖送来的，自己用水必须要保证绝对安全。只要有人吃坏肚子，举报上去证据确凿就可以关门大吉了。

## 结语：硬件只是基础，软件才是主打

选址、装修、招人、备货，这些“硬件”齐备之后，一家店就差不多能开起来了。

但以上这些都是“有钱就能解决的问题”，如何做得比（资金更充裕的）竞争对手做得更好，花更少的力气赚更多的钱，还是要看服务本身——经营一家店，实际上是在经营顾客和员工。归根到底，人的问题解决了，就一切好办。



几张方桌变化，瞬间改变布局

可售卖产品一般放在玻璃展柜里

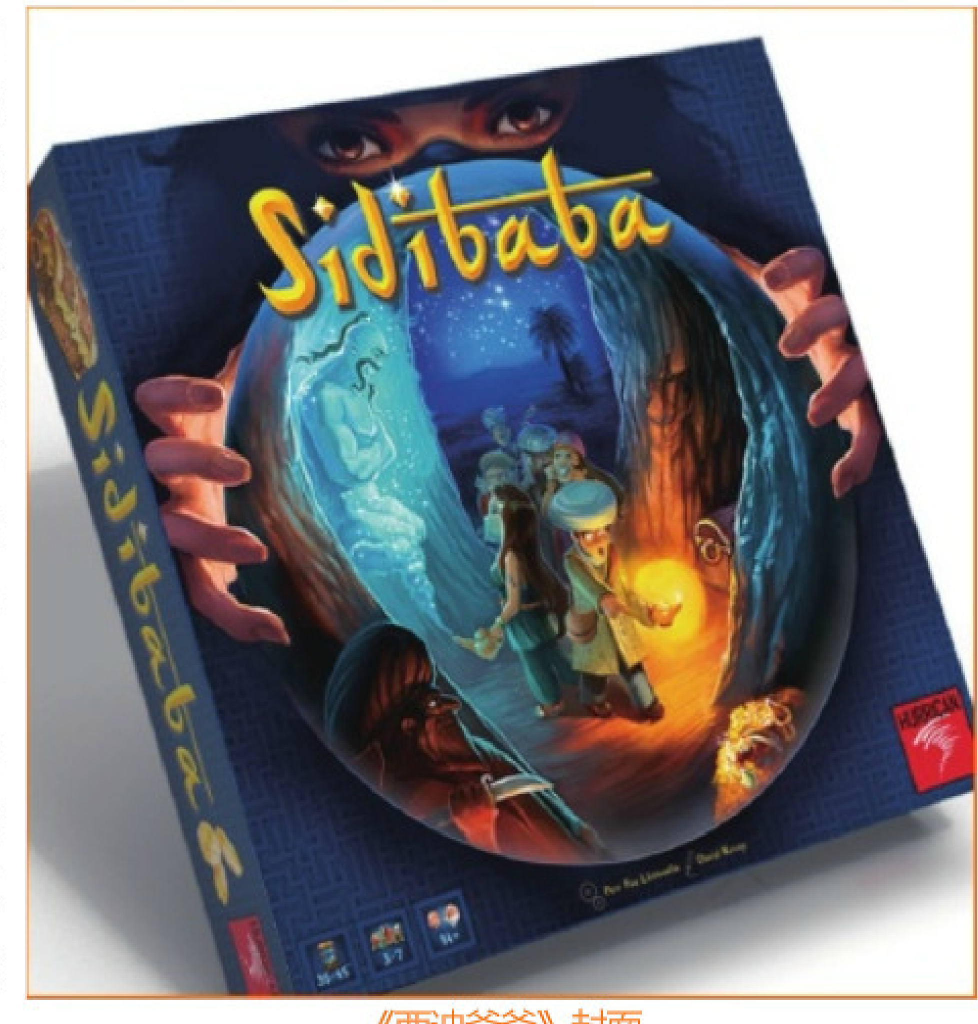
无比重要的女卫生间！

下期预告
桌游选购指南
店面人事安排

# 西迪爸爸

**●游戏名称：Sidibaba ●中文译名：西迪爸爸 ●游戏人数：3～7人**
**●出版公司：Hurrican ●出版时间：2011年**

《西迪爸爸》是一款阿拉伯题材的游戏，其背景就是阿里巴巴与四十大盗。玩家们分成盗贼为一方，另一方是西迪爸爸和他的朋友们，他们进入盗贼的洞穴寻找宝藏。除了宝藏之外，迷宫里也充满了危险，而且盗贼头子也在暗处窥视着他们。但这都不是最危险的，最危险地是，在一片黑暗的迷宫里，灯油会一点一点耗尽，如果在油灯耗尽前还没有走出来，就会永远迷失在迷宫里。即使出来了，还要看玩家们谁获得的宝藏多，才能成为最后的获胜者。



《西迪爸爸》封面

本游戏有非常多的配件，而且十分独特，一个特大的屏风，用来分割冒险者和盗贼，一个队列板，用来放置玩家的人物，冒险者要排成一队，在最前面的冒险者需要消耗灯油，但是遇到宝箱则可以先挑选宝物，一个方向板，用来表示冒险者要往哪个方向走。盗贼坐在屏风后面，会有一个迷宫板，并且有红色三角块来表示冒险者的位置，他还会有10个视线板，用来给冒险者表示他们在迷宫中看到前面道路的情况，还有一些事件片、宝物片等等。

游戏开始前每个冒险者发三个油灯片，油灯的计时采取实时计时方法——沙漏，沙漏的时间为3分钟一次，当沙漏漏完时，冒险者就失去一个油灯，直到油灯全部耗尽。

因此，在游戏中没有回合，冒险者们要不断共同决策如何走，向左，向右，转向，然后盗贼会拿出相应的视线板给冒险者看，就如同冒险者真的在迷宫里一样，当遇到宝箱或事件时，盗贼也会提示遇到了宝箱，并拿出跟冒险者人数一样的宝物片，冒险者们按顺序拿取，除了宝物外，也会有妖怪、诅咒之类的负面效果。游戏中一共有5个小宝箱和一个大宝箱（宝藏），冒险者的目的就是找到宝藏，并在油灯耗尽前找到出口，逃出洞穴，之后，再比较宝物的价值来判断谁是胜利者。如果在找到出口前，所有油灯都用完了，那么盗贼头子获胜。

在游戏中，沙漏会一直持续漏，在队列第一位的冒险者必须提供油灯片，如果沙漏耗尽，而且他也没有油灯片了，则必须换一个人领路，而且当冒险者们在迷宫中遇到了盗贼头子，他们也会失去油灯，所以游戏的实时计时规则让玩家们都必须集中在游戏上，不能浪费时间，而当冒险者们出现移动或者位置上的分歧时，则可以由盗贼作为主持，进行投票表决，但时间还是会不停的走着。

作为冒险者，在游戏中的方向感很重要，虽然迷宫不是很大，但是玩家的处境非常逼真，游戏非常适合一位成人扮演盗贼，让几名小朋友扮演冒险者进行探险，并最终帮助他们逃出迷宫。游戏的设计思路非常好，让人眼前一亮，但细节和内容有点多，需要精通规则的人带着玩，可能也正是因为让人觉得麻烦，所以才并没有流行起来。但我们依然可以通过这款游戏看到设计者通过桌游模拟了探险和迷宫，这其中有很多非常了不起的构思和创意，比如沙漏、视线板、事件等等，如果有一位有耐心的玩家作为盗贼，那么冒险者们的体验将是非常棒的。



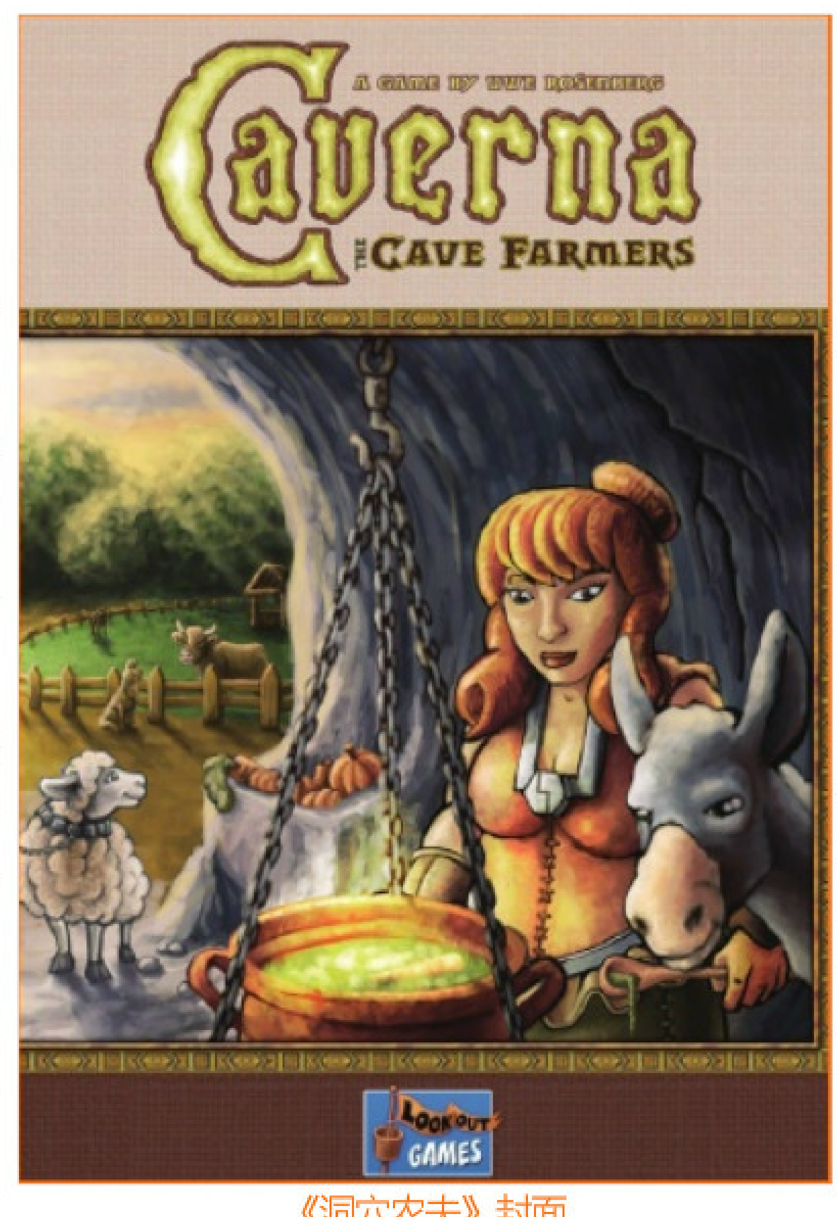
《西迪爸爸》配件图


《西迪爸爸》的游戏版图，看起来不算复杂

# 洞穴农夫

●游戏名称：Caverna: The Cave Farmers ●中文译名：洞穴农夫 ●游戏人数：1～7人
●设计者：Uwe Rosenberg ●出版公司：Lookout Games ●出版时间：2013年

《洞穴农夫》是Uwe Rosenberg的最新作品，也被称为〝农场主2.0〞，是一款类似《农场主》的经营游戏，游戏以《农场主》的机制为主，增加了一些新的元素和内容，虽然有炒冷饭的嫌疑，但玩起来的新鲜感还是很强的，目前这款游戏已经跃居BGG游戏排行榜的第11名，而《农场主》还一直在前三，可见游戏本身的可玩性和策略性都是相当高的。



《洞穴农夫》封面

在这款游戏中，玩家控制一对矮人夫妇，不光像《农场主》那样可以种田建围栏，还要开凿洞穴。每个玩家有一个图板，一半是森林，可以开垦成农田种麦子或蔬菜，或者变成围栏养各种动物。动物的种类也比以前多了，有牛、驴、猪、羊、狗。另一半是山脉，已经开凿了一个房间，作为矮人的居所，因为矮人只能住在洞穴里，所以玩家可以开凿山脉建各种房间，或者把山脉开凿成煤矿或宝石矿。

玩家每回合轮流把自己的工人（矮人夫妇，作为两个工人）放到行动格上，并且每回合还会增加一个新的行动格，就如同《农场主》那样。玩家在游戏中可选的行动主要有：伐木、开凿洞穴、砍伐森林、挖煤、冒险、犁田，随着回合的进行，玩家还可以打造武器、造煤矿、造围栏、造宝石矿、造房子、买各种家畜、建马厩、播种及生孩子等等。

游戏总共只有12个回合，要比《农场主》短。12个回合后会计算玩家综合的发展情况：每个动物1分，每缺少一种类型的动物减2分，每2个小麦一分，每个蔬菜1分，每个宝石1分，每个矮人1分，每个没开发的森林或山脉减1分，初次之外，还有围栏、煤矿、宝石矿的分，各种房子的分，金币的分，以及乞丐卡的减分。最后分最多的玩家获胜。

游戏有几个亮点与《农场主》不同：1.冒险，玩家的矮人在行动格-铁匠处可以打造武器（使用煤），有武器的矮人可以去冒险，冒险可以获得各种物品，根据玩家的武器等级和冒险的效果，玩家可选择的物品数量和种类也会不同，等级越高可选择的余地越大，但可以选择的数量则根据冒险行动格上的数字值。可选的物品基本包含了游戏中的所有内容，甚至盖房子、开凿洞穴都可以。冒险在游戏中非常重要，可以让玩家非常灵活的获得想要的东西，所以也做了相应的限制，就是玩家在派工人行动时，必须优先选择没有武器的，如果都有武器，则必须选武器等级低的，玩家也可以通过花费宝石来打破这个规则。2.宝石，宝石在游戏中没有具体的对应消耗，但是可以变成很多其他资源，还可以犁田，一个宝石加一个食物还可以换一头牛，这也是得到牛的唯一途径。3.房子，与《农场主》不同，《洞穴农夫》没有职业卡和发展卡，而是有48种不同的房子片，玩家可以任意选择建造（需支付资源，而且除了标准住宅外，其他各种房子只有一个），房子也分成了不同的类型——增加资源、提供更多分数、居住、提供食物等等，给玩家很多的选择和组合，从作用上类似以前的发展卡和职业卡，但变成了公共项。4.后几回合是否收获和喂养变成了随机，让每局游戏都有一定的变化，虽然游戏整体上没有《农场主》那么缺食物，但玩家如果没有一定的存储，消耗食物的同时也就是在减分。

虽然在机制流程上与《农场主》基本相同，但游戏的内容变得更加丰富和多样了，不过经过几次的体验后，也感觉到房子没有发展卡和职业卡所产生的变化多，因为在《农场主》中，即使不用发展卡和职业卡也可以顺利进行游戏，每个玩家手中不同的卡为他们提供了不同的发展方向和重心，该打什么卡，什么时候打出，都成为了重要的策略成分。虽说如此，在成熟的机制和流程下，《洞穴农夫》的新颖之处还是很多的，也完全可以称的上是款全新的游戏，值得所有桌游爱好者一试。P


这满满两盒的配件，让人觉得这游戏物有所值



# 我知道你在那款游戏里干了什么

在自由度高的游戏里，有时候你会遇到一些选择，这些游戏里会提供一点让你扮演恶人的机会，甚至让你彻底走上邪恶之路。但并不是每个玩家都有兴趣、或者有勇气去尝试这样的路线。很多玩家总是习惯循规蹈矩的扮演游戏中救世主的角色，在完成拯救世界的任务后，就把游戏丢到一边……也许他们就此丢掉了很多乐趣。不是吗？你第一次在游戏中扮演恶人是在哪款游戏中？你还记得发生了哪些故事？在这个过程中，你是否有体会到别样的乐趣？对于邪恶路线的设计，你有什么自己的想法要说？本期我们请来几位老朋友，让他们来讲述自己的邪恶故事……

## 安德的游戏——从反派视角解读游戏中的“正邪之争”

**《安德的游戏》是一部出人意料的电影，影片（小说）提出的疑问确实发人深思：为了一个种族的生存而毁灭另一个种族，能否谓之“正义”？**

**■说书人 木然**

对于没看过原著的观众来说，《安德的游戏》是一部出人意料的电影，在接近影片最后20分钟以前，我一直认为这是一个男版玛丽苏的故事，结果导演（作者）利用结局完成了逆转，把一部科幻战争片上升到了哲学讨论的层次——这么说可能有点言过其实，但影片（小说）提出的疑问确实发人深思：为了一个种族的生存而毁灭另一个种族，能否谓之“正义”？

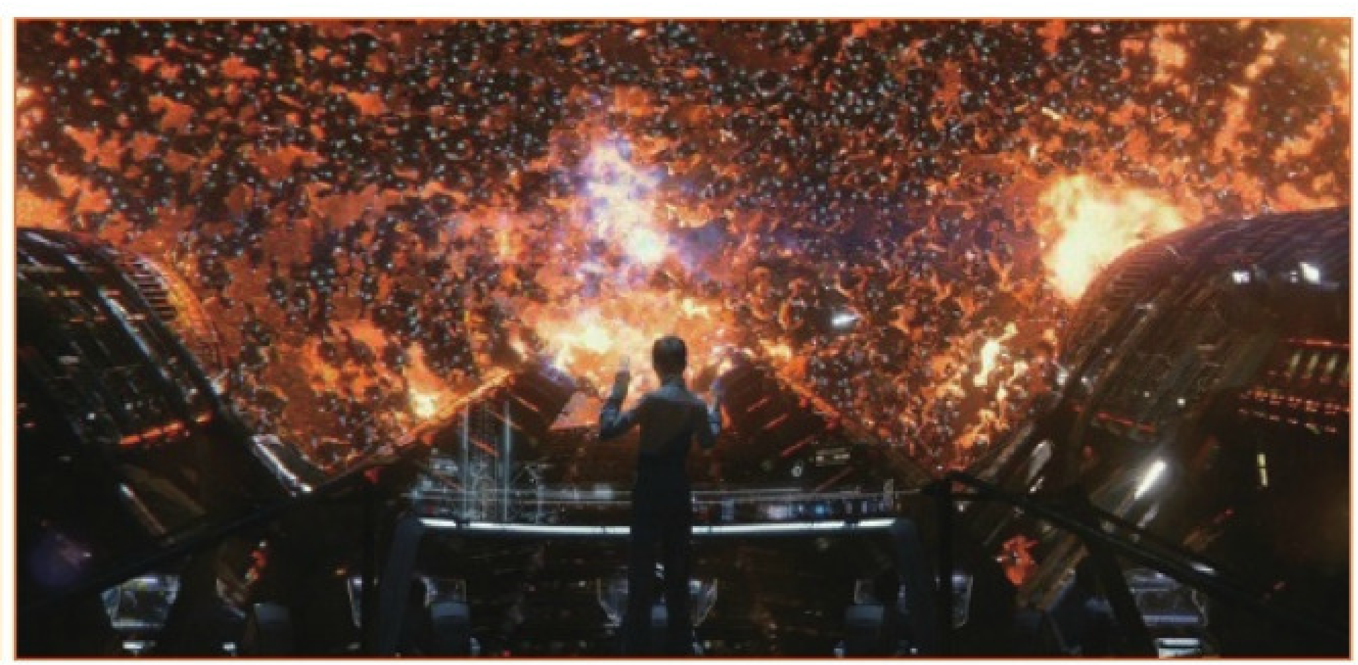
一千个读者就有一千个哈姆雷特，我的答案只能作为参考。而对于游戏玩家来说，你们可能会发现这样的问题：只要你们曾经在过程中代入思考，那么出发点就会变成主角个人或所属阵营的利益，这样的后果可能就是成为“游戏”中的安德，指挥着他认为并不存在的星舰消灭整个虫族，最后发现是被人利用，尽管被冠以英雄的称呼，授予至高的军衔，也难掩其“种族灭绝的刽子手”的身份。换句话说，从反派的角度看，玩家们的所作所为可能并不那么伟光正，往往我们所认为的正义之举，在敌人眼里，却成为邪恶的帮凶——也正应了那句话：很多时候，正邪之争，说到底，还是一个立场问题。

### 邪恶的本质

讨论这个问题之前，我认为我们需要先搞清楚，“邪恶”的概念究竟是什么。在以往的游戏里，反派的面孔一般都很简单：库巴是一个抢公主上瘾的恶




JOKER的眼中没有正义，只有万物无序的混沌


安德指挥星舰消灭虫族

棍；萨姆斯要面对吞噬整个银河的异形怪物；小绿帽林克在每部作品的最后都要跟凶恶强大的魔王刚正面。这些脸谱化的坏蛋总是能让玩家坚定不移地贯彻除恶务尽的原则，将他们消灭消灭再消灭，对他们从来都没有同情或是辩护，他们的定位一向都很明确：做坏事，然后成就主角的英雄之路。

对于反派的塑造，最早要追溯到古希腊神话，我们所熟知的那些坏人、怪物，并非生而为恶，而是在经过了一系列的挫折、磨难，最后因为抵挡不住诱惑而堕落，沦为邪恶的爪牙。诱惑是人类永远的主题，这就不难解释为什么我们总是能在反派身上看到你我共同的影子：我们都有欲望，有贪念，这是每个人的弱点；而邪恶就是我们心理阴暗面的投射，正是由他们，我们才能知道自己究竟害怕什么，这种发自内心的恐惧，最终为解读邪恶提供了可能。

让我们从“臭名昭著”的《质量效应3》说起。游戏上市后，有愤怒的粉丝给开发工作室寄彩色蛋糕，意喻讽刺游戏结局你无论选哪个颜色（融合、消灭、控制）其实都是同样的结果，玩家们经历了1到3代的努力，最后无非想证明有机生命可以创造自己的未来，而收割者作为毁灭银河系文明的终极反派必须死。但开发者给出的答案却是你不能这么做，收割者的行为有自己的理由。虽然后面迫于压力出了改良版结局DLC（也只是改良了绿光结局），但我还是比较认同之前的版本，或者说是那个版本所提出的理念。

其实从阵营划分上看，收割者也不能直接划到邪恶那一栏，顶多算是守序中立。他们的所作所为完全是基于确保银河系正常秩序的目的，不过他们对于秩序的看法跟我们想的不太一样。收割者认为，有机文明具有强烈的自毁倾向，我们发展科技名义上是为自保，实际上却多用于对外侵略扩张，与其等待我们自己打成一团或者去侵害银河系外的其他文明，不如趁早出手把战争的火苗掐灭在摇篮里，所以他们选择了最直接的方式：收割。

当然，这种收割并非是无差别的，它只针对较为先进的文明。游戏中提到的上一次收割中，最发达的普洛仙人遭遇灭顶之灾，但当时的人类却因为落后而逃过一劫。可见，收割者并非纯粹的屠杀者，而是站在他们的立场，以他们的标准去捍卫秩序，让银河系经历数亿年一周的循环，从而保证宇宙不会因为穷兵黩武式的战争或竭泽而渔式的开发而彻底沉寂。

综上所述，收割者并非传统意义上的邪恶，只是碳基生命对于被其毁灭的恐惧掩盖了自我毁灭的隐忧，所以玩家只看到收割者的可怕，而看不到收割者的远见。导致这种情况的发生，开发者也有一定的责任。一直以来《质量效应》给人的印象就是一部拯救银河的英雄史诗，然而三代的格调实在太高。玩家们一时半会接受不了，只好大骂制作组脑洞开得太大。游戏深度是有了，却跟市场严重脱节，我想此时编剧的心情应该和收割者差不多吧。

## 审视正义

《质量效应》的精妙之处在于，每当剧情进行到关键时刻，玩家都可以通过薛帕德指挥官做出不同的选择。比如游戏中涉及到种族存亡的两个重大决定：是否治愈克罗根的不育症，以及杰斯机器人的存留问题（笔者能力不济只玩到了塔丽杰斯二选一的局面）。如果前者是基于银河系的存亡考虑而让莫丁教授去送死情有可原的话，后者就是一个比较棘手的两难抉择了——一方面杰斯存在，奎利人就不可能返回母星；另一方面杰斯也是一个有生命有思想的人造种族。尽管很多人是因为舍不得塔莉这个萌妹子而让杰斯队友军团领了便当，但我相信还是有不少玩家会对军团最后那句遗言感到一些唏嘘。消灭杰斯被认为是尊重奎利人的生存权利，那么杰斯的生存权利呢？当然，我们玩游戏的时候是不会考虑那么多的，很多决定往往都是习惯或喜好使然，这跟正义不正义没关系，跟视角有关系。

不过话又说回来了，就算玩家本来就选择了“恶”的立场，其行为也未必找不到合理性以及认同感。SCE旗下的“战神”系列就把反英雄主义做到了极致，奎托斯的弑神之举本身就具有非正义的性质，但玩家依然毫不手软地用QTE把奥林匹斯众神分筋拆骨，不会考虑这么做是不是对的。其原因很大一部分来自众神对奎托斯的戏弄，那种高傲不可一世的态度让人很难不想把他们吊起来打，因此也给奎爷的所作所为提供了一个很好的理由：复仇。

有人说正义和复仇不是一回事，但结合各种反英雄人物的成长经历来看，复仇也能成为伸张正义的一种途径，像再生侠、蝙蝠侠，他们都曾像奎爷一样，被仇恨驱使着，利用暴行来宣泄自己的怒火，最后却在不经意间成为了保

护良善的屏障。当个体正义上升为不分立场的牺牲，再贫瘠的恶土也能成为诞生英雄的摇篮，提里奥·弗丁有句话说得好：“种族并不代表荣耀，我见过最高尚的兽人，也见过最卑鄙的人类。”

## 正邪分界

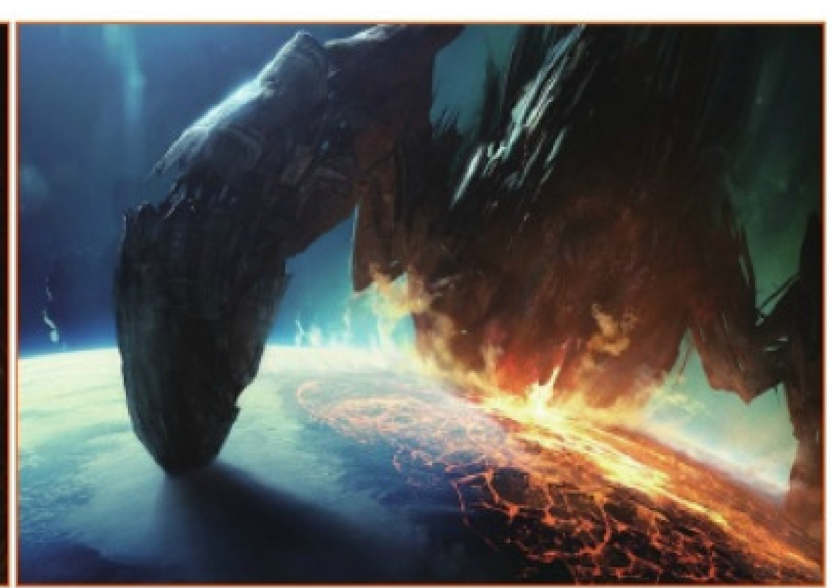
本文立意不在给反派洗白，而是尝试理解反派，毕竟我们不能因为坏蛋也有苦衷而忽视他们的恶行。的确，有一些反派是值得同情的，像《阿甘之城》里的冰冻人、《合金装备》里的BIG BOSS、《暗黑破坏神3》里的“莉娅波罗”等，尽管手起刀落有点可惜，但毕竟他们给游戏世界带来了威胁，此乃英雄主角不得之而为之。

那么，在正邪之间划定一条分界线，就成了每个爱较真儿的玩家的必修课。排除立场，从纯客观的角度看，什么才是正，什么才是邪？我更倾向于从中国传统的侠义精神中寻找答案。侠，一个人一个夹，意思就是夹着尾巴做人，有点像是李白《侠客行》中的“事了拂袖去，深藏身与名”，说明侠是一个见不得光的职业，跟伟光正的超人、美国队长之流关系不大。我认同的侠，是高谭市的黑暗骑士，是笑傲江湖的令狐冲，是驰骋西部的孤胆牛仔，是“黄金不富英雄汉，一片世情天地间”的潇洒刀客，他们没有门户之见，没有立场之分，习惯于置身事外，又往往介入其中，在鸡蛋与石头的对碰中，他们永远站在蛋那一边。

侠客的正义，是锄强扶弱。所以专挑软柿子捏的，算不得侠；只知道拉帮结派搞火并的，算不得侠；至于那些受官方认证册封，假官方之名行欺压弱者之实的，更是对侠的侮辱。有此分界，方能明辨正邪。在《安德的游戏》最后，察觉真相的安德接受了虫母的委托，带着虫族最后的希望远行，为其寻找新的家园。作为一个年仅十几岁的孩子，安德对正义的认知跨越了种族和立场，完爆那帮老谋深算的军官。如果人类历史上能多一些像他那样的人，我想，许多纷争就可以避免，因为一颗善于理解和体恤弱者的心，远远胜过坚船利炮，不需要流血与牺牲，就能够让这个世界温柔地变好。


支持军团就是塔丽跳崖的结局，你舍得么


支持奎爷的理由很简单，神戏弄了我，所以我要和他们刚正面


作为整部游戏的大反派，收割者被认为是所有碳基生命的公敌

# 九宫格之外的善恶抉择

**面对真实存在的善恶抉择，这套九宫格几乎没有任何实用价值。这究竟是怎么回事？**

■说书人 Dr.Strangelove

黑白对立，正邪之争，诸如此类的善恶对抗永远是各种文艺作品最为热衷的探讨主题。未能免俗，经过了几十年的发展铺垫，身为“第九艺术”的游戏也产生了不少自家专属的思想结晶——“善恶阵营九宫格”就是其中的杰出代表之一。然而，这个结构简洁充满几何美感、乍看之下仿佛能够概括所有善恶行状的矩阵却有一个致命的缺陷：面对真实存在的善恶抉择，这套九宫格几乎没有任何实用价值。

这究竟是怎么回事？

## 九宫格内的善恶

众所周知，所谓善恶阵营九宫格，其实就是将“守序/中立/混乱”与“善良/中立/邪恶”这2套共6个节点两两结合，最终形成的一套3×3的简单矩阵结构。这套框架系统早在进阶版的“龙与地下城”TRPG规则中便已经登场，尽管2008年出版的第四版DND手册中被大幅简化，但从公众的信赖度与接受程度来看，传统的九宫格系统依旧被大多数玩家所认可。OK，下面就让我们归根溯源，先来看看这些阵营的基本特质与代表角色吧。

**【守序善良】**心怀慈悲、品格高尚且将维护正义视作生存的意义，所有英雄人物为之奋斗的最终目标。正如字面所述，守序善良阵营的角色会把善念与秩序放在同等重要的位置上，选择用绝不反悔的誓言、纯洁无邪的信念乃至自己的生命来捍卫这两项概念不被侵犯。从艺术创作的角度来看，守序善良角色的塑造难度不算很高，但创造出有血有肉的人物则绝非易事——过于完美的化身只会让观众意兴阑珊。广为人知的守序善良角色往往都会纠结于善行与规则发生的冲突，他们通常会用自己的抉择与行动向公众证明善良与正义的价值——尽管结局十之八九无关圆满，但这种悲剧英雄的命运也是此类角色魅力成分的有机一环。

代表人物：蝙蝠侠。没有超能力的超级英雄如何与邪恶对抗？智慧、体力以及绑定良善的道德底线。

**【中立善良】**如果说守序善良代表

的是正义化身，那么中立善良的角色无疑便是正义的代言人。与前者相比，中立善良的角色在面对善行与规则的冲突时通常会毫不犹豫地选择前者，即便会付出更高的代价，他们也愿意毫无保留地贡献自己的力量来拯救所有人。作为绝大多数正面英雄的标准行为模板，中立善良角色的塑造难度主要集中在“注定要超越人类但又不会丧失人性”的矛盾上——真正能够在试炼中存活下来且被观众接受的角色，往往或多或少都会具备这个特质。

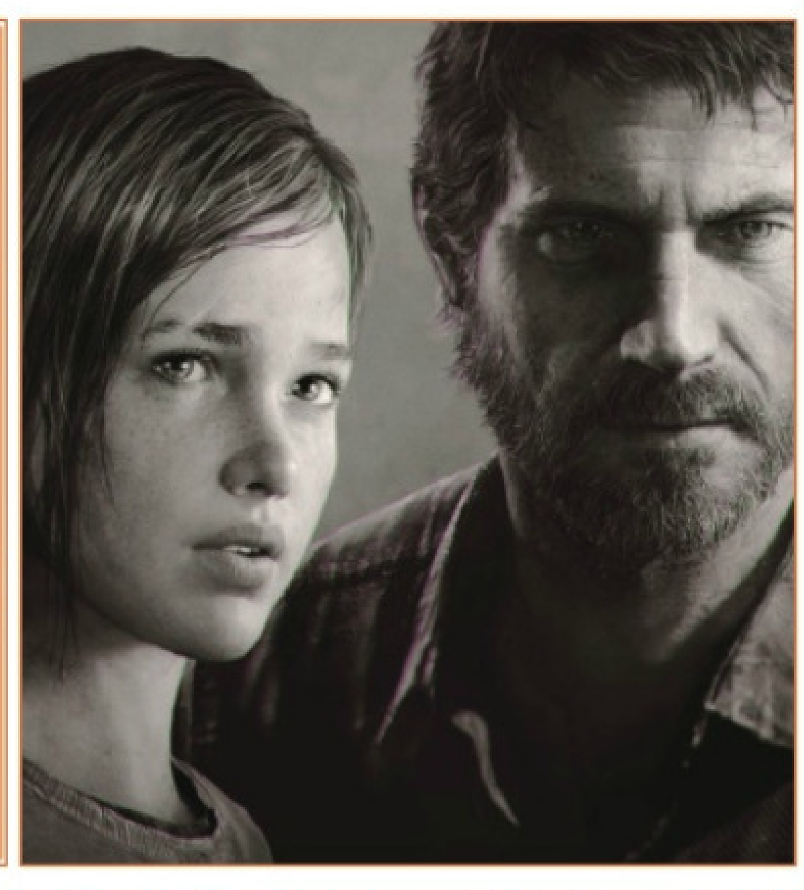
代表人物：擎天柱。身体力行地贯彻“自由权利归众生”这句名言，代言者的荣耀名至实归。

**【混乱善良】**显然，与之前的两项充满道德表率色彩的阵营相比，混乱善良的角色所背负的楷模重荷要轻松得多——此类人物在德行方面通常或多或少都会有些毛病，束缚自由的规则更让他们避之不及，但面临真正的大是大非抉择时，这些角色依然靠得住——毕竟，良善与正义依旧是他们的信念，只不过在执行手段方面更为灵活罢了。花招伎俩在这些角色看来都是合理存在的方式，如有必要他们会毫不犹豫地选择欺诈乃至设计骗局来达到惩恶扬善的目的。虽然算不上是十全十美的偶像，但混乱善良的角色通常都有平易近人的可爱一面，更是结交朋友的首要人选。

代表人物：《JOJO奇妙冒险》系列第二部的主角乔瑟夫·乔斯达。如假包换的赌徒、诈术高手与货真价实的英雄，三重性格特质集于一身，构成了这位传奇漫画系列当之无愧的灵魂人物。

限于篇幅与主题，中立阵营的分析与代表角色不再详述，这里仅作最简单的概括：**【守序中立】**阵营将秩序视作基本生存要素，一言以概便是“I am the law”，可想而知此类人物最大的问题就是缺乏变通与活力，很难给观众留下鲜明的印象，代表角色是《异域镇魂曲》里的那群魔冢——作为主角伙伴的诺顿不算；尽管听起来难以置信，但**【绝对中立】**确实是九宫格中最具人情味的阵营，毕竟在这里我们可以找到和谐可亲只关心儿女健康的老祖母，以及缺乏真正信仰但愿意为朋友和家人举起枪的父辈；至于**【混乱中立】**，虽然我行我素的原则让这种阵营看起来像是“不算太坏”的NPC专属的背景模板，但实际上在许多缺乏主观能动性的RPG主角身上我们也能发现相同的气息——典型的例子之一便是“伊苏”系列的万年主角亚特鲁·克里斯汀：这个红毛在冒险的旅途中留下了无数无视组织性纪律性仅凭主观能动性就去解决危机事件的丰功伟绩，以及数不胜数俘获芳心然后弃之不顾的风流债。虽然我们都知道这一切都是屏幕另一边的玩家做出的壮举，但从相关NPC的角度来看，混乱中立简直就是烙在这个家伙头顶上的行为标签，相信“伊苏”系列的老玩家都不难理解。


对于熟悉这种九宫格的朋友来说，相信很快就会发现其中似乎有些问题——没关系，下文中自然会有解释


如果要为《最后的生还者》这部伟大的游戏选择一首恰到好处的主题曲，那么Metallica乐队的“Sad But Ture”恐怕是不二之选——整部游戏的所有主题都可以被这首老歌完整概括，从主角与玩家的角度来审视都是如此

最后，作为反衬，让我们再来看看邪恶阵营的基本状况：**【守序邪恶】**派系的信条无疑是“It's good to be bad”，各种利用高压手段统领喽啰并精心谋划邪恶勾当的反派大Boss都是这个阵营的典范人物，代表角色之一便是擎天柱的头号死敌威震天；**【混乱邪恶】**阵营毫无理解难度，所有完全不知道德与秩序为何物、只凭一时兴起就大肆作恶的恶棍都是这个派系的信徒，代表角色更是不胜枚举；值得特别一提的是**【中立邪恶】**，这个阵营在主流休闲文化领域中通常不会有特别突出的描写，原因并非在于它缺乏威胁性或没有挖掘深度——恰恰相反，这个阵营所体现的正是人性深处最为邪恶的一面，不加技巧贸然描述除了令人作呕之外不会有任何好结果，知名度较高的标志性人物因此相当罕见，来自《守望者》的艾德里安·韦德，也就是“法老王”算是其中较为有名的代表之一——也许你留意到这项条目有点问题，没关系，让我们接着看下去。

OK，综上所述，我们已经用一半有余的篇幅重温了“善恶九宫格”的基本内容，下面让我们进入出题环节：

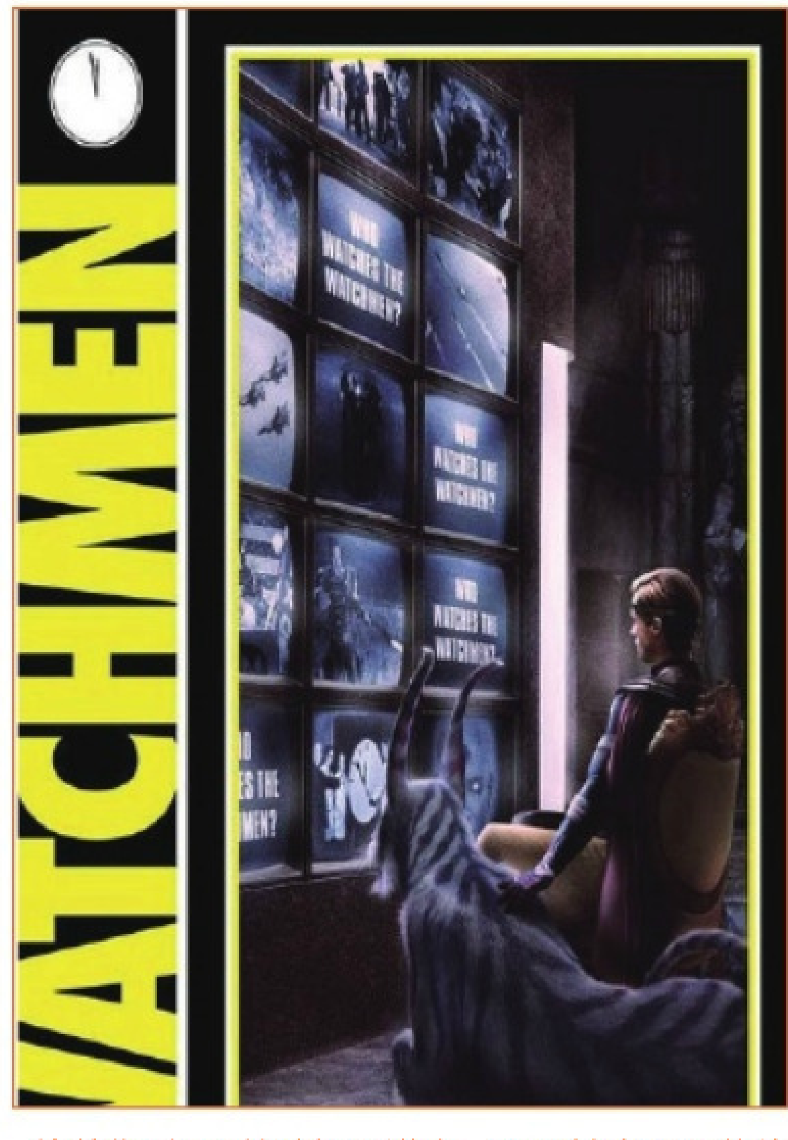
假设有一列高速行驶的满员列车，在前进的方向上有两条岔路：一条由于突发意外而发生损坏，列车行驶其上必然出轨酿成巨大事故；另一条则铁路本身一切正常，但其上正有懵懂无知的孩童在玩耍。注意，客观原因导致及时抢修与拽走孩童都不可能，我们面对的是一个二选一的问题——现在，控制列车变轨的扳道器就掌握在我们的英雄手中，请问他应该如何抉择？

## 九宫格外的抉择

Dr.Strangelove（以下简称Dr）：没错，这就是著名的“扳道工问题”，一道足以让所有九宫格中的英雄纠结不已的道德困境难题。幸运——或者说不幸的是，今天我们找到了一位成功作出了大众认可抉择的高手，下面有请Joel先生！

**Joel：我对你的邀请没有兴趣。就像协议说的那样，我会回答你的问题，但不要指望你能审判我的行为。**

Dr：有必要向诸位说明一下本期嘉宾的背景——这位Joel先生来自《最后的生还者》那片毫无希望的活死人之地：



倘若你对Joel的选择不满意，那不妨来看看艾德里安·韦德的抉择吧——牺牲几百几千万人换取冷战核危机的结束，这对他来说完全是心安理得可以接受的代价

和大多数绝处逢生的僵尸背景动作冒险游戏主角不同，尽管在最后结局关头遭遇了“牺牲一个无辜者拯救全人类”的抉择难题，但我们的Joel先生却毫不犹豫地抛弃了“多数人的福祉”这个似乎理所当然的标准答案。可想而知，这种彻底背离救世主之路的决断让他承受了难以计数的质疑与否定——请问Joel先生，您是否对自己的选择表示后悔？

Joel：（缓慢而坚定地摇了摇头）

Dr：单凭一面之词就对Joel先生的抉择做出判断似乎有失公允，不妨让我们循序渐进：请问Joel先生，您从何时开始放弃了那种镜花水月式的“善行”信仰？当那位奉行“保护大多数”和“听命行事”原则的士兵开枪击毙您的亲生女儿的那一刻？

Joel：（直视询问者，一言不发）

Dr：您的沉默可以说明很多问题。正如本人所述，当致命的僵尸寄生孢子刚刚开始扩散、无辜的平民惊慌失措地寻求生机的时候，为了在最大程度上控制瘟疫的传播，有关执行机构展开了“不放过任何可疑目标”的清除隔离行动。尽管Joel先生在这场浩劫中得以幸免，但他的女儿却没有那么幸运。在接下来的20年当中，情况在不断恶化，人类的社会在不断走向崩溃，痛失爱女的Joel先生过着浑浑噩噩犹如行尸走肉的生活——为了生存，他逐渐适应了弱肉强食的新丛林法则。但是，他并没有放弃作为人的底线：最初，仅仅是为了完成一场单纯的交易，身为末日职业走私者的Joel先生接受了一项奇妙的委托——保护一位名叫Ellie的小女孩，完成一段从波士顿到密西西比的运送之旅。在这段漫长的旅途当中，Joel先生和Ellie经历了无数危机与磨难，一些来自变异怪物，更多则来自于和他们一样的幸存者。朋友，亲人，一路上他们失去了很多东西，但与此同时他们又发现了更多无可替代的新财富——例如从零开始建立的信任与爱，例如作为父辈的责任与义务。最终，当旅程终于走向终点，当那道“拯救多数人还是少数人”的难题终于出现在我们面前时，Joel先生毫不犹豫地选择了Ellie——很抱歉，限于篇幅长度我没法将这段难忘的旅途中所有的精彩细节逐一道来，在这里我只想向Joel先生请教两个问题：您认为您的抉择是恶行吗？您认为牺牲您的“第二个女儿”来为全人类带来希望会是善行吗？

Joel：（牙关紧咬，一言不发）

Dr：不必紧张，我在意的是您的行为而不仅仅是单纯的答案。当Joel先生的事迹公布在全世界的玩家面前时，几乎所有人都惊呆了，随之而来的便是各执一词的争执。与部分朋友预料的结果不同，Joel先生的行为获得了许多身为人父的玩家的支持，然而不幸的是，这个与传统英雄观格格不入的结局再次催生出了“没有绝对的善，也没有绝对的恶”虚无主义论调——请问，大家对这种结论的感想如何？

Joel：（绷紧的肌肉逐渐放松，似乎开始思考）

Dr：依我来看，这种放弃底线的言论本身，才是货真价实的罪恶！真正的善恶与理想中的律法一样，都是由毫无激情的理性创造出的绝对概念，只有具备清晰的界限，我们才能用这两项概念来约束我们的行为！然而，作为人类，我们的人性并不是绝对理性的，妥协、退让与委曲求全贯穿着我们的一生，这就是我们的本性。从严格意义上来说，“扳道工问题”的两项选择都是如假包换的恶行，区别仅仅在于付出的代价存在差异罢了——但是，这并不意味着我们应该在作恶的现实面前闭上双眼逃避结论，只有像直面罪恶一样面对良善带来的谴责，只有让这份刻骨铭心的罪恶感成为鞭策良知警醒的烙印，让更多的悲剧在诞生之前就被我们的道德否决，这，才是“扳道工问题”的真正存在价值！

Joel：（表情微变，欲言又止）

Dr：通往地狱的道路往往由所谓的“善行”铺就，同理，通往天堂的阶梯也可以由警示的罪行铸成。其实，从人性的角度来看，真正能够在“搬道工问题”上毫无愧疚做出判断的恰恰是毫无常规道德与良知束缚的【**中立邪恶**】阵营角色——这点只要看看艾德里安·韦德的事迹便不难理解，而Joel先生真正呈现的其实仅仅是人性的本色罢了，单凭这一点，《最后的幸存者》就是一部值得我们铭记与思考的杰作。好了，感谢大家的观赏，我们下期再见！

# 三小时城主

**在小孩子眼中，世界上有两种人：好人和坏人。在网游中除了阵营设置，就几乎没有如此鲜明的道德划分，我们只依据热情程度和能力高低两个指标来判断对自己的好坏，无所谓行为善恶与否。**

**■说书人 Dawn**

少年们或多或少都会有一种统治欲，当年我进入《传奇》，从一开始就始终觊觎沙巴克的宝座，并费尽心思地去实现了这个野心。那时候，我怀着志在成为火影一样的执着，其坚定就连现在散漫的我羞愧不已，这缘于一次放学后，物理老师与化学老师的交头接耳：“晚上攻沙巴克，早点吃饭。”

为什么小小年纪，就会对所谓的权力有旺盛的贪慕呢？或许在平时遭到权威的打压过于严重，少年们只能寻求另一种自我实现的渠道，追逐廉价的权力，比如攻克沙巴克，这个《传奇》中众所周知的宝地，是玛法先祖的富庶古都，每天都能给行会带来收入，而各大小网吧里金币和《传奇》点卡的通兑，让坐拥沙巴克也具有很现实的物质诱惑。那时候我每个星期的零花钱才多少？2002年，是一星期20块文具费，家长还得见到实物。

计划第一步，是摆脱赤贫状态。“伸手要就行，要嘴甜，一定要嘴甜。”一个资历稍长的小同学对初出茅庐的我指点道，三年后，1米85的他在《仙境传说》里仍然乐此不疲。其实嘴甜这事，只要一经点拨，我就能很快上手的，比起动用软绵的话语配合谄媚的表情，在屏幕上打字要容易放下面子得多。我不厌其烦地跑到“大人们”面前，用智能ABC吃劲地讨要装备：“哥哥下午好，送人家些穿的好吗？你不要的对我帮助很大哦。”对了，我的角色是个战士，艺名“温柔一刀”，第二重角色是个高二女生，嗲词汇是时常挂在嘴边的。

那时的女玩家不是太多，爷们都展现出爷们的气概，或者讨好的姿态，“温柔一刀”对此照单全收。尤其是在1.28版开放赌场后，为数不少的人因此暴富，1.10版中“左手锄头、右手蜡烛”的老农装备由此被束之高阁。靠着新富们的接济，我拼凑出在初级所能穿着的最好装备，但传统练级道路还是无法绕过的。现在看来，新人练级还是挺枯燥的，远没有后来《魔兽世界》里的打小怪兽惊险，以至于我至今清晰地记得作为背景音效的那声鸟鸣。无数的鹿、稻草人和半兽人毙于默认剑术之下，之后是无数的骷髅倒在基础剑术之下，在这过程中，也认识了一些人。有一天，这其中的一人将我带到一名42级战士面前，让他将我名字之前冠以了“〖恶人谷〗の”的头衔。在17级时找到了组织，算是完成了第一步计划。

对于一个在封闭小城里成长的小孩来说，与陌生人，尤其是远在异地的陌生人结识，是一种不同以往的奇妙体验，本应以诚相待，将心比心。不过三十出头的网吧老板（也是一个老牌的《网络创世纪》玩家）向我们灌输了一个网游处世准则，替换成《纸牌屋》高大上的台词就是：“我不会利用我事后不能甩开的人，我是在强化我们之间的合作关系。”（当然，一个网吧的伙伴除外）当时被招募进去，是因为这个朋友发现我和他们的行会老大是同乡。这个战士，问了我一些关于家乡的问题，我不费力地通过了测验，作为“老乡妹子”加入行会。“老乡”这层关系自古以来就很有价值，举个例子，军训时“老乡教官”就能对你悄悄放水。

这种机遇可谓天赐，之后更加顺风顺水。那时传言白野猪能爆出“半月弯刀”的技能书，这是使战士实力飞升的重要技能，但会友们也不至于那么资源富余。我在猪7守到了白野猪，没打到技能书，记忆项链却被爆掉了。老乡会长二话不说，寻来同款项链“借穿”于我。而在不久之前，我才刚被盗号，一夜回到解放前，也是会员们慷慨解囊，凑出来的装备甚至胜于从前，还带了2个珊瑚戒指魔法+1，因为传说可以增加“半月弯刀”的威力，虽然我的那本技能书还不见踪影。

网吧老板的灌输，加上少年喜欢作弄的顽劣，塑造了我在《传奇》中的世界观，我提醒自己，这些感动有余，但可能更多是出于“会长老乡”的身份荫罩，因为有时候胡来，也会被警告和纵容。有次，会长借给我和另外一个人一个账号，嘱咐我们轮流代练，别让这个出差的会员落下进度。我因为不爽对方的人品（好像当时我人品很好似的），就将密码改掉独练了两天，会长也只是轻淡地训斥了几句。我没有成为任一人的“老婆”，由此更被奉为行会里的稀缺资源，其他会员也试图和这样一枚傲娇的“女高中生”交心，问及高中毕业后的理想，我会不假思索地说，要当一名牙医，他们先是错愕，然后不住夸赞美女牙医好好好。作为对谎言的救赎，十年后，我在西安游览各博物馆时，也确实凭着“西安医科大学口腔医学专业”的假学生证免去了一堆门票。

当完成“受到组织信赖”的第二步计划后，我也学会了利用“会长老乡”的身份去指使一些恶行，比如我们组队挖矿的时候，本来同处一个矿洞，人们各忙各的，相安无事，当其他挖矿者陆续离开时，我就逮住一个落单的道士偷袭。这种人要么是收获颇丰，舍不得离开，要么是收获不多，不甘心离开，可能是亟需用钱来提升破烂的装备，这使得偷袭更容易得手。对我而言，这是挖矿收工之前的额外一笔，我也会怂恿同行的几个会友一起动手，我们这个行会本身的名声就不大好，他们夺下沙巴克的手段也是非常投机的。

凭当时的实力，硬碰硬攻下沙城很难，于是行会连续申请了十天攻城，也



《传奇》，喜欢的人埋身其中，不喜欢的人嗤之以鼻



人山人海攻城战

不动手，每次晚上8点，只有沙城的守护者严阵以待对手出现，然后痴等3小时。我们该干啥继续干啥，直到10点27分左右，没有打响的攻城战眼看就要结束，这时会长派一个会员跑到沙巴克皇宫看一眼，发现有人就立马回城，如果无聊的守城者都散了，对手最放松的时刻就成了我们最紧张的时刻，这个探路的细作叫上所有能叫的人，飞奔到皇座占地，击杀落单的守城者。1分钟后，系统确认，沙巴克归属“〖恶人谷〗の”。在申请第九天的时候，这个由副会长想出来的计策终于得逞了。

当时我平步青云，凭着脸熟，以及还算不辱门派的实力，混到了一个小干部的地位，但是我足够隐忍，没有表现出更多的权力欲。现在终于名字前挂上了念兹在兹的蓝色“沙巴克”字符，离皇座只有一步之遥，却仍然遥不可及，因为守城战迫在眉睫，凭我们的实力硬抗有些吃力。不过看会长的意思，似乎本就打算不战而退，毕竟巧取沙城这一幕，就是我们在给二区的历史篇章增添花絮。恰好会长大人又有个外地的研讨会要开，对于由谁代行会长职责，几位副领导人各怀心思，好像选谁都难以平衡。万万没想到，他就满不在乎地将处于中间派的我提升为会长，这意味着，我已经跃登梦寐以求的沙城城主皇座了！第三步计划还没构思，就已经提前达成了目标。

沙城城主拥有什么？能干什么？能开关城门、修理城墙、雇佣弓箭手、每天到城中商店抽取最高不过200万金币的抽成。但是这些微薄的权利都不如这个身份更受人瞩目，在这一刻我感觉到终极追求已经达成，又毫无可持续发展的考虑，而且因为缺少成为头目的历练，对接下来的3小时内的质疑、诉求、进言，我都手足无措，对统领200人规模团体的经验，人家最多才当过小学班长呢。行会中缺少家族式的骨干力量，会规也形同虚设（我就屡次违反），最为严重的是我那时片面地追求头衔，而急于甩脱职责，于是当会长暂时离开，行会就垮成了一盘散沙。

在小孩子眼中，世界上有两种人：好人和坏人。在网游中除了阵营设置，就几乎没有如此鲜明的道德划分，我们只依据热情程度和能力高低两个指标来判断对自己的好坏，无所谓行为善恶与否。正如《使命召唤：未来战争》的预告片里史派西大叔所言：“Ideas don't determine who's right. Power determines who's right.”能力霸道，冠以红名又奈我何，哪会有正义的焦虑？尤其在后来的某些国产网游中，变本加厉地强调这种恶，以及恶所带来的奖赏，就如《南方周末》的一篇著名报道《系统》所观察到的，“欺凌他人的威力和合法的伤害权都标价出售”，而这些韩式网游的游戏精神“是指向乐趣，还是指向权力和金钱？它的社会规则是新世界的开放自由，还是率土之滨莫非王臣？”这种追问的回答往往是后者。

在中国传统文化的教化中，天生的善是自己的，潜在的恶是别人的，别人就有做坏事的原罪，但我的历程应验了西方对善恶的定义：恶是起点，善是终点；恶是现实的，善是潜在的，道德是一个不断进化的过程。并且，在游戏中的恶行分为单机和网络两种：单机里的遭殃者不过是一堆代码，恶行的乐趣是抓住游戏的漏洞或者机制折磨NPC；但在网游中，恶行的指向对象是真人，他们有常人所具备的正常回馈与反应，而网游准则应该是尊重对方的自尊（比如DotA不“虐泉”），以及信任，但当时我就是多少混淆了单机与网游的准则。

正当我左支右绌时，所幸会长因为会议改期回来了。但是我做了网游中最大的一次坏事：拒绝将权限还给会长。在享受了3小时的沙城城主之后，我像《系统》中的“国王”吕洋那样，面对真人PK的威胁，一句话也没回答，然后下线了，并决定永远不再回来。

# 最后一次阴暗面之旅

**我总是打定主意做一回恶人，但玩着玩着就变成了好人……**

**■说书人 半神巫妖**

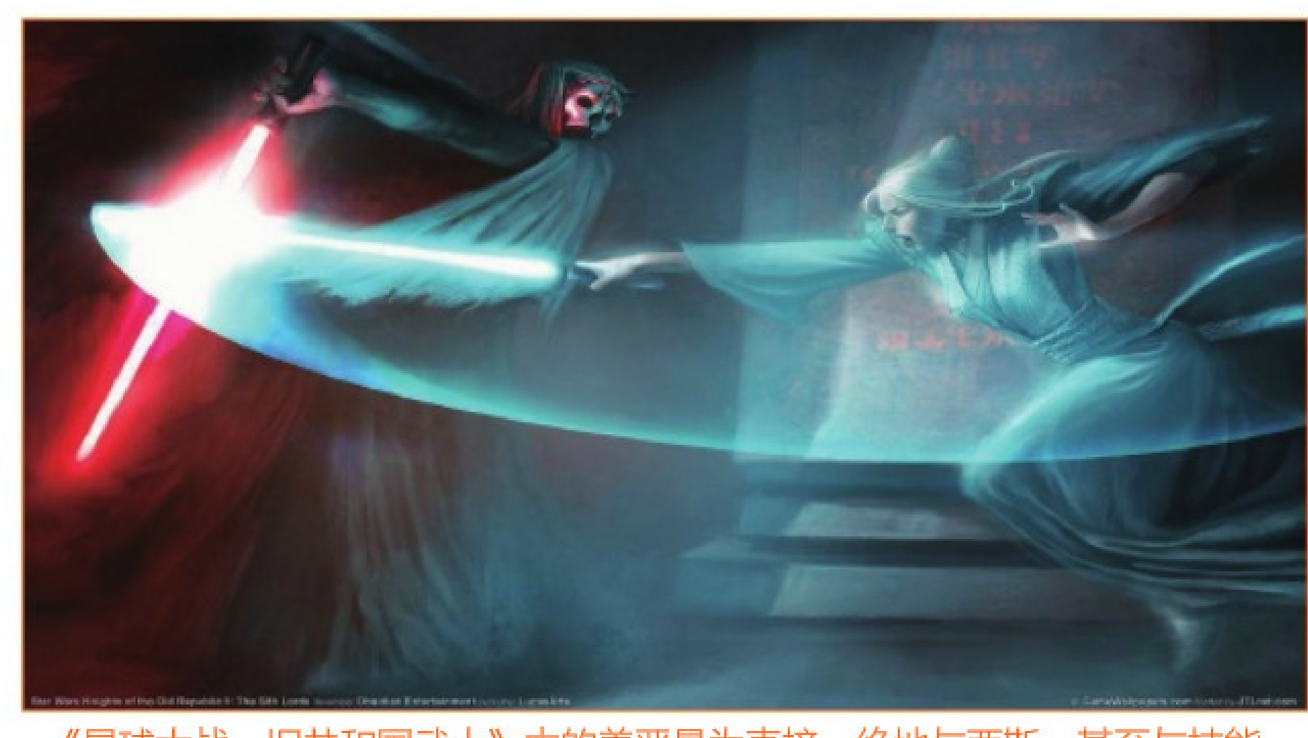
对于长年致力于欧美RPG理论研究的我来说，游戏中的阴暗面是躲避不开的话题，要知道，能够提供邪恶路线是传统欧美RPG一直以来都引以为傲的亮点。这首先与欧美RPG对自身的定位有关——在游戏中扮演另一段人生，因此高自由度成为了必需品。虽然随着RPG类型的细分以及次世代技术的普及，所谓的高自由度越来越趋向于字面含义，也就是沙盘这种行动力上的自由，但传统RPG那种近乎每个任务都有两种（善良和邪恶）甚至两种以上解决方法的玩法依旧是RPG史上最经典之所在。

说来也有意思，在上世纪九十年代开始重回巅峰的欧美传统RPG中，所谓邪恶路线也走了一条从挥洒自如到模式化的下坡路。最早如1998年的《博德之门》，邪恶路线大巧不工地融合在了玩家的整个游戏旅程之中，由于游戏可以随意攻击任何NPC、偷盗任何一间房屋，因此所谓的善恶只在一闪念成为了现实。很多时候玩家会轻易被NPC的言语所激怒，从而怒杀掉他们；又或者在偷盗时惊醒了房屋的主人，引来了卫兵不得不出手，但无论哪种情况，杀掉无辜的人都会大幅度掉善恶值，一旦名声太差，善良阵营的队友会走掉、卫兵会见到你就攻击……

这种形而上学，将善恶取向隐藏起来的玩法很有内涵，以至于玩家根本



《无冬之夜2》最好的一部资料片《背叛者面具》堪称近几年最为经典的一部作品，这里早已没有了善恶，有的只有扭曲的人性和一张张面具



《星球大战：旧共和国武士》中的善恶最为直接：绝地与西斯，甚至与技能挂钩



《上古卷轴4》凭借不作为（不干涉玩家抉择），反而赢得了不少展现人性选择的机会

没必要考虑是否刻意的去做一个恶人，你只要跟随自己的内心就好，即使是一个善良的玩家，也有可能因为人性上的弱点（比如愤怒）而变成游戏中的恶人——也许这就是游戏想要告诉我们的人生真谛吧。

当然，游戏中的重点任务都会安排善恶不同的解决方法，邪恶路线往往更直接、回报更快，但善良玩法则更有后劲。即便如此，这些善恶选择也隐藏在游戏的大量对话中，没有任何的提示——选择第一条对话是善、第二条是中立、第三条是恶这种机械、模式化的设计是没有的，所有的对话都具有很强的文学性，有时候甚至玩家觉得是善良的选择，却带来了恶果。我并不是想说游戏一定要有什么教育意义，但最近几年模式化的善恶选择确实很难引起共鸣——《龙腾世纪》《质量效应》是这类游戏典型的代表，讽刺的是当初做《博德之门》的也是他们……

这种一二三代表善良、中立、邪恶的对话选择扼杀了玩家的思考权力，将游戏简化到了三条对话线的级别，完全是一种倒退。玩家会在游戏开始时决定做一个好人，然后所有对话都选第一条对话，通关后想想要不再尝试一遍邪恶路线吧，于是又所有对话选择最后一条。有什么意思呢？在《质量效应》的后期，甚至加入了剧情模式，也就是选择对话这一步都可以省了——不知道是我们玩游戏，还是在看游戏？

好在诸如《上古卷轴》《辐射》这样原本更注重行动力自由度的游戏提供了一些更真实的邪恶路线玩法。笔者想起了自己在《上古卷轴4：湮灭》中的一些经历，在机械地玩了十几个小时《上古卷轴4》之后，我突然觉得这个RPG中的“扮演”与其他游戏不同：我不能像在龙与地下城游戏《无冬之夜》里那样扮演某一个职业（建立各种Build），也不能像在《辐射2》中那样扮演一个对未知世界充满好奇的懵懂少年（探索各种可能性），《上古卷轴4》中的扮演走的是一个词——抽象。玩家首先必须要自我升华，将角色升华到一道剪影、一个印象，然后自己代入进去。比如刺客？这不够，在《上古卷轴4》中必须要更细化，一个睚眦必报的邪恶冷血刺客？接近了，再加入一些在种族成分吧，一个对精灵有仇恨的睚眦必报的冷血邪恶吸血鬼刺客？差不多了。一旦确定了这种人物剪影，那么你会发现游戏中的任何事情、任何任务、任何地点都会因此而变得不同。记得《上古4》中玩家作为一个囚犯在监狱里苏醒，随后对面牢房的一个黑暗精灵囚徒会嘲笑、讽刺玩家，很快玩家便被皇帝救走，踏上了英雄之路。但如果按照前文设定的，那么这个睚眦必报的冷血刺客会不会在经历了上百小时游戏、成为了人神共愤的强大杀手之后回到那个牢房，干掉那个嘴炮囚犯报仇呢？《上古卷轴4》就可以做到，甚至还在刺客公会——黑暗兄弟会的任务里提供了这个任务，充分地给了邪恶路线一个机会展现自己。

《辐射3》中也是一样，甚至在游戏一开始就把这种邪恶路线扩大化——玩家是否要用核弹炸掉兆吨镇恐怕是每一个玩家在《辐射3》中最为纠结的地方。兆吨镇，作为最初接纳玩家的小镇，虽然破败但无比温暖，但随后一个有着心理疾病（喜欢看核弹爆炸）的富翁给玩家提供了一个机会，如果用核弹炸掉兆吨镇，那么就可以在十便士大厦——一个更安全、更豪华的摩天大楼里有自己的永久居所。何去何从？玩家面临的不仅仅是善恶抉择了，而是人性上的冲突，废土上的自私是否侵袭了玩家的内心成为了关键所在。在笔者的十几次通关之旅中，都没有选择炸掉兆吨镇，并不是因为什么善良、邪恶路线，因为我同样没有杀死十便士大厦里那个老头，我这么做的原因仅仅是因为我觉得废土已经过于荒芜了，每个人都应该只剩下一个选择，那就是活下去——所以我并不是因为善良才没有选择炸掉它，我只希望大家都能活下去。《辐射3》虽然看起来没有了《辐射2》丰富的对话线，但这种做减法，也就是不加干涉的自由度，却给了任何一种玩法提供了可能：在我的华盛顿特区里，兆吨镇与十便士仍旧快乐幸福地生活在那里。

当然，《上古卷轴》和《辐射》毕竟已经不能算传统RPG了，在真正讲究善恶的传统RPG，比如《星球大战：旧共和国武士》这样的游戏中，做一名恶人往往是实实在在的，也就是说真要去做一些邪恶的选择才行。而往往在这个时候，我就很难去选择做一个恶人，也许和我的天主教背景有关？但善良的玩家肯定是大多数，那么为什么只有我如此纠结？其实后来我才知道原因，那就是因为我代入游戏的程度太深，以至于将游戏中的选择看得无比重要，甚至等同于现实。因此，我这才这么年很难彻底走邪恶路线通关一次，我总是打定主

意做一回恶人，但玩着玩着就变成了好人，我的最后一次阴暗面之旅基本都是这样半途而废的。

游戏开发商们似乎也看到了不少玩家都会像我这样纠结，于是纷纷在世界观上做文章，真是用（chu）心（xin）良（ji）苦（lv）啊，《星球大战：旧共和国武士》就是个例子，这里的善恶可不仅仅是善恶值那么简单，它直接与原力的光明、黑暗面挂钩，直接与玩家是一个绝地武士还是一个西斯武士有关，甚至直接决定了进阶职业和技能选择。因此为了使用更为强大的西斯技能，我就不得不投入了原力的黑暗面，看着我的人物满脸苍白、青筋暴露、两眼黄浊然后获得了Darth的尊号，我第一次感到了邪恶路线有时也挺有意思。这就是游戏设计与世界观完美结合的典范，笔者在这里不想多谈游戏设计，但KOTOR真的把邪恶路线作出了一些不一样的花样。

今年E3上两大RPG最为引人注目——《猎魔人3》和《龙腾世纪：审判》，前者如果说并不能算纯粹的传统RPG的话，那么《审判》无疑代表着传统RPG最后的血脉。虽然可以肯定游戏一定会再次采用前文批评过的机械善恶对话选择机制，但半沙盘的玩法也许会有所弥补吧。说起来《龙腾世纪》似乎是一个与其他RPG不同的游戏，它在小处的善恶选择并不多，玩家很少有机会去杀一个无辜路人或者救助一个乞丐，它的选择都是在大方面，而且还都和政治有关。比如《龙腾世纪2》，玩家要在最后一章选择站在法师还是教会一边，而游戏的前几章则完全是一种双方展现自己的舞台，通过各种任务，玩家需要对法师、教会这两大派系的行事作风做出一个基本的判断，然后结合与自己的队友相处的关系，在最后一章决定帮助谁。这种选择无所谓善恶，因为哪一方都做过好事也都做过坏事，完全是一种政治、理想甚至性格上的选择，这几乎成了欧美政治制度的再现，这里就不再赘述了。

虽然笔者在传统欧美RPG中善恶路线选择之比例相差悬殊，大概是9:1，但每一次的“最后一次阴暗面之旅”都让我对欧美RPG中对人性的刻画赞叹不已，因为这种丰富的人性展现，往往都在邪恶路线而不是善良路线中，这与国产游戏截然相反。其背后的道理也很简单，我们相信“人之初、性本善”，而西方则是原罪论，也就是人性本恶，因此探讨邪恶人物背后的人性，往往是欧美游戏、文化中最为擅长和深刻的。

# 春梦了无痕

**本人性别女，爱好男，这个署名只会用一次的哈哈哈哈哈……望天。**

**■说书人 九黎**

## 艺术与人生

在第一份工作的时候，找我顶头上司借过一块移动硬盘。拿回家之后，出于本能的好奇心点开了不少文件夹，然后当然是一无所获。还硬盘的时候我很好奇地问师兄，您难道没有出于男人本性存点什么？他对我展露了诡异又狡猾的笑容，然后动手点开了一层又一层路径，最后停留在一个名叫“艺术人生”的普通文件夹上。我心想这什么鬼？！朱军老师吗？

师兄说：自己看。打开之后，天真如我发现其实艺术人生的内核是《电车之狼》，突然感觉自己打开方式不对啊！师兄叼着烟，用一种觉得我图样图森破的表情说，你不会没玩过这类游戏吧？

这句话就像咒语，把尘封的回忆从我脑海中呼啸着抽离出来。脑海中闪过一个个熟悉的名字，不是高树、大泽、松岛，而是《电车之狼》《监禁》《尾行》。尽管相对于骚动的少男情怀，曾经作为无知少女的我为什么会对这些令长辈们闻之色变、同龄人羞怯回避的事情有兴趣，大概只是因为好奇。

## 一本杂志

新世界的大门，总是无意间窥见的。

《软体世界》，这本杂志不知道现在还能不能找到。在十余年前，这本来自香港还是台湾，铜版纸全彩印刷、富含各种游戏资讯与快报、攻略与广告的杂志，简直就是游戏杂志界的SUPER STAR——当然价格上也是一本抵上我一周的伙食费，这真是一个忧伤的故事。在别人看的间隙，我也会瞄两眼。该杂志有个专题栏目，标明18禁，内容当然是各种羞羞的游戏。比如前文提到的那些，以日本公司的游戏为主。那些美少女和大多数用刘海遮住前额和眼睛的男主角，以及让人遐想联翩各种打码截图。第一次让我知道除了打打打升级之外，原来还有这种游戏类型啊！



《龙腾世纪》这样的RPG大作，掺杂一些“奇怪”的情节，是否有意义也是个有争议的问题




《红泪》这个画风，见仁见智吧

当然这专题，也是我们班上男生之间津津乐道的。女生偶尔看到，会展现出女性特有的矜持和羞赧，别人怎么想我不知道，我自己倒是真的非常有兴趣，即便是被打上变态的标签也绝不动摇！毕竟以前也看过桂正和的《DNA?》，本能的冲动还是会存在的呀！

## 山本和枝是祸首

恍然大悟之后，当然就是伺机寻觅的过程了。男生爱好的《VR电车之狼》什么的，偶尔也能在盗版碟摊位上看到。不过那略显粗糙的模型，简直严重缺乏美感。直到有一天我在某个黑网吧，找到了曾在软体世界打广告的《红泪》。严格来说这并不算纯粹的为H而H的游戏。基本上就是RPG+GALGAME的感觉。

虽然说游戏的剧情性还是比较有趣的，还有些战斗打起来也颇为带感。不要看我现在说得这么一本正经，想当初主要还是为了看那些……让人脸红心跳的CG。为这部作品担任人设的山本和枝老师，那简直后来成为了我找这类游戏的明灯。其后我还继续玩了《苍月》《永远的羁绊》《乱世奇缘》《圣魔大战》这些作品，直到后来她画风越发扭曲，头和脖子不在一个平面为止。

也是从这些游戏开始，我发现制作者们真是贴心啊，普遍会弄个回想模式。既不是单独的CG，也不是无关紧要的剧情回放，而都是那些重点！重点你懂吗！几乎所有游戏在这些部分都一定有让人心跳加速的配音，就算是看不懂日语也听得懂大喘气儿对不对？然后按下自动播放模式，真有种过电的感觉。我记得那大多是学生时代的暑假，电风扇的嗡嗡声时不时传来，还得提防我妈突然出现在面前，带着痛心疾首的口气跟我说：你一个女孩子家怎么这么不知羞呢？！

很多年之后我看过一些婚前教育片，尽管他们真实，但似乎都达不到这些游戏给我的带来的震撼效果。可能是因为在日式工口游戏里，脑补的成分会让人更加舒心的缘故吧？

## 女后宫游戏也不能放过

市面上大多数游戏以男性向后宫为主，基本就是一个男主或废柴或碉堡，各种收后宫大战三百回合什么的。不过到了后来，女性向后宫游戏也逐渐多了起来。不过需要解释一下，女性向游戏并不是指服务腐女的耽美类型，比如著名的《鬼畜眼镜》系列。而是BG向、女主唯一，各种收男后宫的类型。这种类型的游戏，由于着重突出可以攻略的男性，腹黑鬼畜、天真深情，各个都是帅哥声音还挺好听，再配合CG，简直令人难以抗拒。

在画风上，这类游戏也更加迎合女性审美，显得柔和而更加含蓄了不少。尽管还是会涉及到XXOO的方面，画面也处理得更梦幻了一些。比起大多数男后宫游戏的拳拳到肉，给人的体验确实有比较明显的区别。好比如果说男后宫游戏让人体验了夜夜当新郎的感觉，那么女后宫游戏就让人体验了天天做公主的滋味。男后宫的控制欲、侵略感与女后宫的被呵护、被重视几乎是截然不同的两种体会。

不过这类游戏也有不少是清水的，所以我顺畅地YY着跟各位帅哥谈着恋爱，花前月下对方对我含情脉脉情深一往。玩男性向后宫作品的违和感在此消失殆尽，取而代之的是一种让人晕头转向的代入感。毕竟像我这样套马的汉子，平时身边也不大可能有这么多各色帅哥簇拥着啦，于是有段时间对这些帅哥们痴痴呆呆的，脑内小剧场一百遍啊一百遍。



这张图形象地解释了游戏分级

当然，这都是青春期的事件了，毕竟哪个少女不怀春，你说对吧。

## 在正常向游戏里发现……

年少无知的蠢萌，呃不对，春梦总得做几场。但骚动久了那就成了骚情，作为一个新时代的女青年我当然不会放任自流下去。因此大概毕业之后，也没有多少兴致刻意去找这类游戏满足自己。不过，如果偶尔玩上一个游戏，又恰巧可能有这种擦边球或者隐藏要素，那就不要怪我不客气了。

比如像《龙腾世纪》，尽管这游戏的主线并不是男欢女爱。但在教学关里，就可能有机会和某个NPC共度良宵，第一次玩的时候还真是觉得好刺激啊！剧情发展里，还能跟队友互刷好感，在营地帐篷里再来个金风玉露一相逢呢！哦哦！什么！还有真正的风月场所！于是我忍不住把当时可能的情况都试了一次，不得不说开放式的游戏口味真心太重了……

有时我也会闲极无聊，跑去找到很〝电车之狼〞之类的游戏，直接地重温年少时的激动。但非常可惜的是，大概是因为年纪大了？那种刺激的感觉再也没出现过。现在既不用偷偷摸摸，也不用担心有室友或者父母突然出现在背后，吹着空调喝着可乐优哉游哉地玩着这类游戏的时候，代入感也一并消失掉了。P



# Joker的SBS

朋友们，同学们，Joker的SBS留言板从这期杂志开始就正式开张啦！在这里你可以提出各种稀奇古怪的问题，也可以和我们谈谈人生谈谈理想啊，不要太拘谨嘛！ 现阶段我主要会在百度大众软件吧、大众软件官方微博：大众软件果然棒（腾讯/新浪）等平台来同大家进行交流，如果你有什么话想同编辑部的众人聊聊的，来这里找我们吧！

SBS一开始，先来点温馨的：“宝宝爸爸爱你，希望你长大后和爸爸一样喜欢支持大众软件！”

**—香橙volunteers**

**6840779a：** 手游内容稍微少一点就好啦！

**Joker：** 今后会增加一些手机应用方面的推荐和评析，毕竟移动互联网也是大家目前关心的部分嘛！

**新华多功能字典：只是点小建议**

1：是不是多增加点横向测评，比如手机500-1000元档次，1000-2000元档次等，还可增加点周边配件的测评，如三星的智能手表，小米的移动电源等，并不是指要多详细的测评，只是在使用过程中如果加上这些配件，性能有怎样的提升，性价比怎么样诸如此类。

2：非常喜欢龙门茶馆，记得《轩辕剑四》的时候，大软发过由浅入深介绍轩辕剑历史的文章，我还特地去看了看文中提到董仲舒的相关书籍。这样借游戏入题，浅显的介绍相关历史知识个人觉得非常好。

3：是不是增加个投诉类栏目？与线上APP相结合，帮助大家解决曝光碰到的实际问题（电脑，配件，手机，网络购物等）线上追踪解决，线下刊登。不过这样一来，大软是不是就会得罪很多厂商，电商，广告大受影响- -！

**Joker：** wo~这真的是太棒的建议了，硬件应用部分我会和魔之左手讨论下看看可行性有多高，而投诉栏目我认为可以嘛！告诉厂商他们的缺点也利于提升他们的产品质量嘛！会认真寻找一个可行性高的方案来实行试试！

**海兰江上红旗：** Joker您好，我就直奔主题：今年几期软件应用知识性文章基本没有了，硬件如硬件平台、攒机指南之类的好像也不考虑了。与我那三百多本历年的大软所设栏目的DNA变化略大了一点。我看大软主要是学习软硬件应用知识性文章，希望能继续受益。

**Joker：** 嗯，真的是很抱歉，人手不足是目前最大的问题，这些栏目会在大软视情况逐一恢复的，敬请期待！

**小宅TF：** 希望来一点关于经典的编年史，比如GTA光环之类的好期待！

**Joker：** 游戏文化这一块今后肯定也会是重点之一的！

**LC_sc：** 希望能够将投稿的格式，字数要求能够明确一些，还有就是能不能在游戏音乐上有个扩展？

**Joker：** 稿件会按照栏目划分来看，评论类稿件一般会要求2000到3000左右，游戏音乐的评论当然也是我们需要的，如果能有专业向的评析的话非常欢迎啊，当然前提还是需要你的文字通顺、逻辑严谨，有投稿意向可以参照杂志每个栏目下方的编辑邮箱，也可以扔给我来转给相关编辑呀，我的邮箱是joker@popsoft.com

**茕天子**：在纸质的文字外，可不可以录制一些视频（包括硬件游戏实测什么的，众编要上镜啊！），不一定要做成光盘，直接上传到网上（和以后的APP也可有联系），这样也可代替现在在贴吧等处发的大软文章，算是杂志本身和互联网上各有独占内容吧，，和纸质发布错开，对一些读者来说也应是既解馋又吊起了胃口吧！

**Joker：** ↖(･▽･") 您真是敏锐，今后肯定会有视频编辑的，而且给您透个底儿就是他已经到位了！等大软的网站上线之后，游戏视频也必将会是我们的重点栏目之一啊！而且网站和杂志的定位来说肯定不会是重复性的！

**xm1014m82a1：** 关于游戏译名的问题，曾经我在微博提出这个问题，但最后没有解决，现在我想到办法了。你们可以在游戏的英文名字旁边打上本刊译名，再在本刊译名旁边打上通俗译名，通俗译名就是大家熟知的那些译名。这样既能保留你们翻译的特色又能照顾英文盲读者

**Joker：** 我们在译名的选择上会坚持在最贴切和流传度最广之间找到结合点，以后会更注意英文原名的展示的

**xm1014m82a1：** 一个关于合刊的问题，以前一个月三本保证了内容，让我感觉到一个月都是在看大软中度过的。但是合刊后两天就看完了。其余时间就没东西看了……为此我还买其他杂志填补杂志荒，但是一对比还是大软好看。所以有两个提议：1、把合刊的内容做多一点，这样我们能看久一点，即使涨价我也会买。2、能否恢复到以前的一月三刊？因为我想看中刊= =很怀念以前每天看大软的日子

**Joker：** 今年到年底可能还会是合刊，明年看看有没希望恢复吧，我们当然会尽量丰富杂志内容，这一点请放心！谢谢您对大软的支持！P

**Joker**：之前的收集口号活动已经圆满完成，三位入选者也已顺利敲定，大众软件的新口号也会在近期公布，这其中的一位获奖读者洋洋洒洒的长文表达了自己与大软的感情，我们一众小编辑都已经被感动的哭得一塌糊涂了，Joker特意放在杂志上给大家看看。

**爆走驴jetdonkey**：没想到口号能被选中，但此时此刻，我决定扔掉懒筋，记录下我对大软的感情。

## 过去

从搬家到结婚，从追梦少年到为人丈夫，生命如同烟花般时起时落，很多少年时喜爱的东西都离开了我，唯有老床下的三个储物箱依然沉重。

里面放着的都是杂志，UCG,掌机王，以及大众软件。

很多80后都知道这意味着什么，在经历了百花齐放的杂志时代，如今在这个领域，大概只有它们还在努力的活着。

是的，努力。

不努力不行。

对于纸质杂志来说，‘好好活着’这几个字，实在是非常沉重的话题。

最近看了几集日剧，first class，去除各女主们如同甄嬛般的勾心斗角，反映出的是纸质杂志艰难的现状。

时尚杂志尚且如此，电脑杂志又如何呢？

游戏类杂志可没有明星的支撑，大软在这个时代想要活下去，是何等的艰难。

网络的冲击让读者减少，缺乏时效性让杂志失去竞争力，通货膨胀让做杂志的成本日益增加，即使依旧活着的那几本杂志，也都不得不涨价来苟延残喘。

唯有大众软件依然在努力，6元，10元，这是多么不起眼的价格，对于我们来说，也许不过是少喝一杯饮料。

一年又一年，我捧在手上的大软不断的换颜翻新，但每当拿到它的时候，心中都未免有些不是滋味。

为它不值。

比起那些表面花花，实则毫无意义的娱乐杂志，这本全彩的，数百页的，沉淀着历史和青春，却永不涨价的杂志，本应该得到更多的关注，哪怕不是站在镁光灯下，也应该活的更好一些。

但大概，很多曾经的少年，哪怕如今已经步入中年，也依然保持这腼腆。他们不知道该如何支持你，也不知你已经举步维艰。

不得不感谢众筹活动，给了大软一个机会，也给了我们一个机会。

让我们能够支持它，用自己的力量去帮助你。

大众软件好好活下去！

心中的感慨便是如此，很多东西难以用文字表述。

但我想，大众软件能懂。

## 现在

转型，这是纸质杂志的阵痛，这一关很难度过。

但就我而言，我喜欢这样的转型。

刚才我曾经提到过自己床铺下的三个储物箱，但为什么可怜的大众软件只能屈居于床铺之下呢？

因为太多了，太重了。

当我还是学生的时候，我用攒下的钱买下大众软件，随着一本一本的积累，你们逐渐堆得像山一样，于是战争便爆发了，是我和父母的战争。好在终究他们还是疼爱我的，最终我保住了大众软件...

但当我要搬入新家，开始自己的新生活的时候，想要把堆积成山的杂志搬到新家,是多么艰难。这场战争我失败了，虽然不愿意承认自己的是一个‘气管炎’，但我很难说服干净整洁的媳妇将一个大大的书柜让给我，去码放满一本本过刊。

于是，我的大众软件依然呆在我的老床之下，沉睡着。

但今后呢，我真的很焦虑，当我再积攒了一箱又一箱大软的时候，我又会经历怎样的战争。

所以，我不想说网媒的高效性，也不想说依托于手机的随身性，我只想说，以后在手机上买大软，我终于能轻松了。

不用再为狭窄的空间苦恼，不用再被巨沉的书箱压弯了要，只需轻轻一点，每一期都尽在掌握，这才是我想要的！

这才是这个时代的轻松，也是大众软件要走的路。

加油！

## 将来

**大众跨越时代！**

这是一个双关语，时代总在一刻不停的跃进着，从不会停下脚步，当少年们不得不拖着沉重的步伐步入成年，跨入中年，只愿大众软件不要迷失自己的方向，永远追随时代的潮流，不断改变自己，保持着旺盛的活力，跨入新的世代。

**软件凝聚梦想！**

大众软件凝聚的不只是编辑们的梦想，更是每一个读者的梦想，也许我们早已步入庸庸碌碌的生活，但每当我拿起大众软件的时候，还能回忆起曾经的追梦生活，回忆起自己的梦想。

跨越时代，将梦想传递给下一代人，我相信，大众软件会好好活下去。

大众软件，加油！ P

**林晓在线：** 才过去的六月，虽然各地经常滂沱大雨，却浇不灭人们心头的激情之火，每隔4年爆发的“为了足球老子一切都不管”的“传染病”再次发作。这次，富裕起来的中国人发扬“围观也要专业”的精神，远赴南美，再也不用熬更守夜，颠倒时差。

## 足球大软

**林晓：** 曾经，“大众软件”杯读编足球赛是大软的年度盛事，一连五届比赛颇有气势。奈何读者新人不断，年年都有牛犊子样生龙活虎的小将冲锋球场；编辑们却年事已高（办公室综合症害死个人），肥肚腩与香港脚侵蚀着体力，渐渐地连五人制足球赛都排不出阵容了……咱能比赛玩足球游戏吗？咱能搞一套足球桌游吗？喝点啤酒别晒太阳重在参与。哈哈，据说现在编辑部里的年轻人又多了起来，可以捉对厮杀了！

## 往昔

塑料草皮是什么颜色的？绿色。塑胶跑道呢？红色。在这样的场地上踢一场球，新球会变成什么颜色呢？答案是：黑色！一场热身赛下来，刚买的球已经看不出本来面目了，全都是怎么擦也擦不掉的黑色！

**猜一猜：这是第几届“大众软件”杯读编足球赛？**

第五届“大众软件”杯读编足球赛在2006年8月的最后一个星期天拉开了帷幕。完全不同的赛制让这场足球比赛充满了悬念以及对抗。结果……友谊第一，比赛第二。这个比赛结果咱们就假装忘记了吧。

**忆一忆：比赛结果是什么？**

谜语人、中骐骏、小眼睛熊、红豆君，记得这些ID后面的真人吗？他们不是编辑，他们只是热爱大软的读者，他们参加了读编足球赛，还……毫不客气地把编辑队赢了。

**找一找：当年参加过比赛的读者们，你们现在哪里？还看大软吗？**

## 当下

QQ群里，林晓随机采访。

## 编辑

**林晓：** 这届比赛有什么？好听的主题歌？好玩的喇叭？好耍的章鱼？……除了比赛场地中大幅中国广告，还有什么可看的？

**8神经：** 林晓姐姐你看的尽是八卦吧？哦，球赛嘛，我也没看，顾不上了，大软APP关键阶段啊……

**蓝星：** 看不动了。

**林晓：** 觉得这届世界杯怎样？

**SmartWaffles：** 还不错。时差难受了点。

**Cross：** 虽然国足没去，但国货都去了。

**林晓：** 如果你们有闲有钱，也会去现场看球吗？

**SmartWaffles：** 巴西就不去了。2006年德国这种还可以考虑，交通方便去。巴西要从欧洲或者北美转机，很痛苦。

**Cross：** 巴西太远了，还是去巴中吧。

## 读者

**林晓：** 有人看世界杯吗？

**书生：** 不看。不过倒是在猜胜负和分数。今年爆冷太叼，赌球的都高潮了。听说西班牙对荷兰那场，有人还真压了1:5，赚了几百万，当然也坑了很多押西班牙的人。

**白狼：** 不喜欢。但德国一定赢！

**劳动最光荣：** 不看。有点太晚了。

**林晓：** 有人玩足球游戏吗？

**Bruno：** 足球游戏的确玩得少。

**白狼：** 没玩过……

**一米：** 只是当我看着球的时候我看不到我要传给谁，当我想着要穿给谁的时候，又看不到球……so……我想我是没什么天赋的。我同事这么说的，支持荷兰队，最后只有一堆爷们儿跟你庆祝胜利。而西班牙就会有一堆妹子和你抱着痛苦西班牙的失败。

**林晓：** 好吧，我还有最后一个问题，你们觉得，中国队什么时候可能出现在世界杯上？

**糖醋咸鱼：** 上帝说，我再也看不到了。

**洋葱君：** 我怕是看不到了。

**Bruno：** 我也怕是看不到了，来生在看吧。P

# 众筹圆满结束，期待大软APP

林晓：大软众筹的事情，这两个月来一直令大软读者牵肠挂肚，众筹达到目标金额后，众筹最终会筹款多少又令人猜测。依照大软读者的热情，筹款金额绝不会止于目标金额，但大家没有想到的是，厂商的热情同样高涨。最终，大软筹集到了超过二百万资金，用于APP移动媒体的制作运营。而大软因此收获的，还有千金难买的读者热爱、无条件支持，以及“大软必将制作精品”的信念和压力！大软人，怎能不奋发图强，精益求精，将最好的产品献给读者！

10余年前，孩子留守在东北，《大众软件》陪伴他度过为高考而生活的青少年时代；如今 孩子留学在海外，《大众软件》传播的文化底蕴成为他勤工俭学的劳动技能……感谢《大众软件》！（**vvdly**）

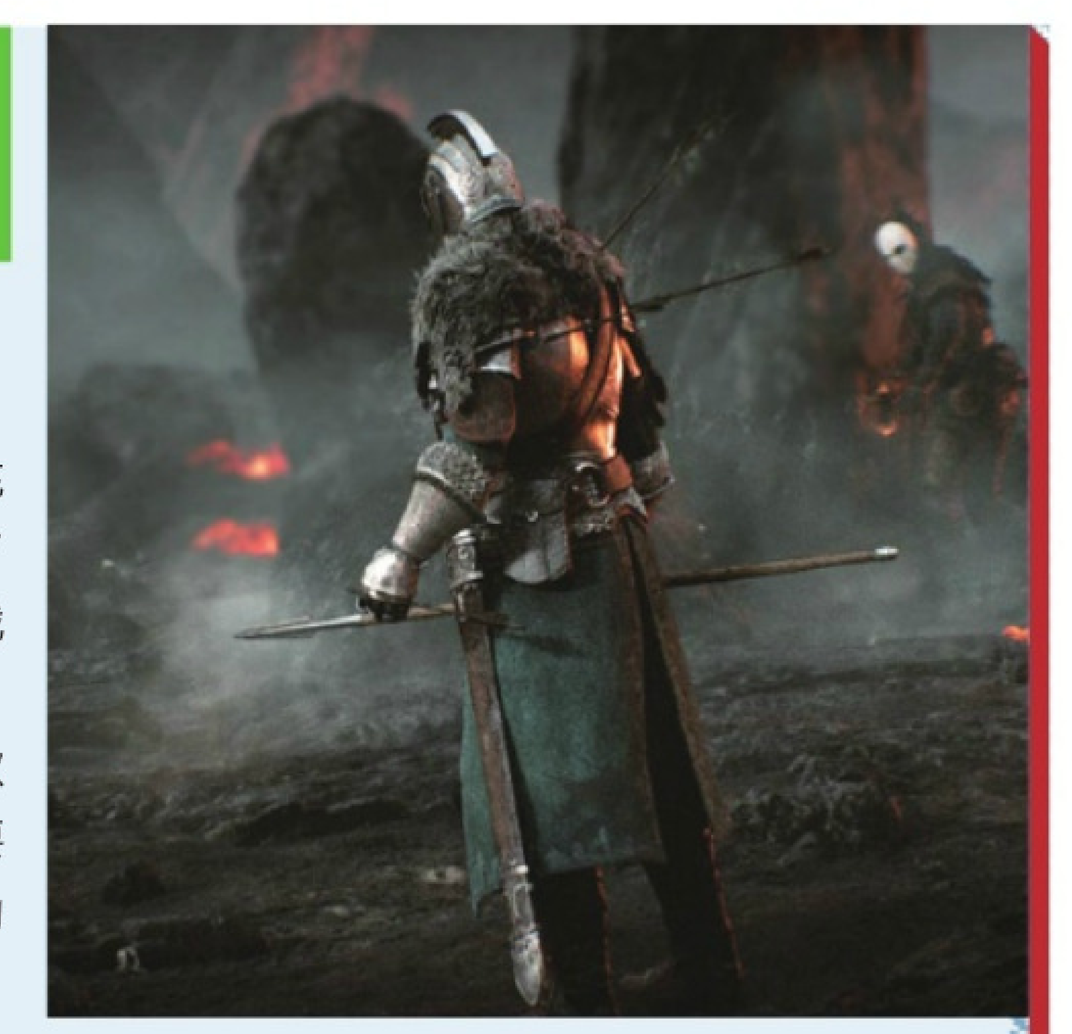
**8神经：** 这位父亲（或者是母亲？）的留言，看得编辑们都眼泪花花的……

**Beefandman：** 掏了500的我也被母亲大人的大方惊到了……

# 2014年4~6月新游排行榜

评分数据及排行取自  metacritic

## 1 黑暗之魂Ⅱ 90



Dark Souls II **制作** From Software **发行** Bandai Namco Games
**平台** PC **发售日** 2014.4.25

前作引爆了"硬核RPG"这个沉寂已久——或者说全新的类型，《恶魔之魂》如果说是From Software的试水，《黑暗之魂》就是成熟的产物。而续作没有了功勋监督宫崎英高的亲自操刀，"1.5倍原则"成为了新监督古村唯恪守的信条。1.5倍场景、1.5倍要素、1.5倍怪物……《黑暗之魂Ⅱ》仍然是那个充满惊喜和秘密的黑暗世界，但缺少了前作那种深至骨髓的恶意带来的挑战和挫败，以及随之而来的进取欲望。但不论如何，《黑暗之魂Ⅱ》是一款仍然值得所有"魂"系列玩家和想要挑战自己神经的玩家的上乘作品，功过一旁，再论得失。P

## 2 光之子 89

Child of Light **制作** Ubisoft Montreal **发行** Ubisoft
**平台** PC/X360/XONE/PS3/PS4/PSV/WiiU **发售日** 2014.4.29

育碧在用两作"雷曼"展示了UbiArt Framework强大的2D实力之后，《光之子》是这个引擎另一次全新的尝试，天野喜孝操刀的人设和日式味道浓厚的系统设定，带来的是另一款独具风味的欧美风JRPG，尽管系统深度不足，但音乐和画面就足以值回票价。P

## 3 马里奥赛车8 88

Mario Kart 8 **制作** Nintendo **发行** Nintendo
**平台** WiiU **发售日** 2014.5.30

马里奥是任天堂的象征，也是Wii U泥潭中最坚定的支持者。水管工在赛道上的强势归来宣告了乱斗卡丁车系列的王者仍然属于自己，惊艳的画面和稳定的帧数也向世人宣示着，Wii U并非扶不起的阿斗。主机大战谁胜谁负已不重要，我们只需要知道，马里奥永远在那里。P

## 4 最终幻想XⅣ重生国度 86

Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn **制作** Square Enix **发行** Square Enix **平台** PS4 **发售日** 2014.4.14

## 5 荒野星球 85

WildStar **制作** Carbine Studios **发行** NCSOFT **平台** PC **发售日** 2014.6.3

## 6 战斗砖块剧场 85

BattleBlock Theater **制作** The Behemoth **发行** The Behemoth **平台** PC **发售日** 2013.5.15

## 7 布莱克维尔的顿悟 84

The Blackwell Epiphany **制作** Wadjet Eye Games **发行** Wadjet Eye Games **平台** PC **发售日** 2014.4.24

## 8 终极街头霸王Ⅳ 83

Ultra Street Fighter IV **制作** Capcom **发行** Capcom **平台** X360/PS3 **发售日** 2014.6.3

## 9 行尸走肉第二季第三集——身处险境 82

The Walking Dead: S2 E3 - In Harm's Way **制作** Telltale Games **发行** Telltale Games **平台** PC/X360/PS3/PSV/iOS **发售日** 2014.5.13

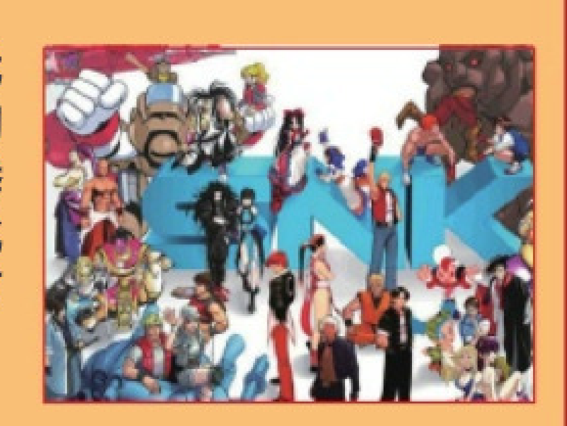
## 10 晶体管 82

Transistor **制作** Supergiant Games **发行** Supergiant Games **平台** PC/PS4 **发售日** 2013.5.20

## 重点推荐

### 一个物语的终结，“拳皇”20周年祭

“拳皇”是一代少年在街机房中留下的记忆，今年正是“拳皇”20周年之际，在此回顾这个系列也算别有一番滋味。



### 饥饿营销之疲劳度漫谈

即使玩家并没有疲劳，各种网游中疲劳度的设定依然花样百出。游戏为什么要设计疲劳度，其实有深层的原因。




### 萌即正义——伪宅眼里的萌系手游

萌系手游的广告应该投去哪里？当然是要去萌即正义有上进心的好网站。在那里收集小裤裤的游戏必火。




主管单位　广西出版总社
主办单位　广西金海湾电子音像出版社
编辑出版　广西电脑游戏新干线编辑部
社　　长　施伟文
总　　编　滕耀胜
执行总编　韦松林

编 辑 部　杨立（主任）
　　　　　汪铁（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
专栏记者　张帆 黄利东 毋羽
特约记者　潘妮 （美国）
本期责编　杨文韬
电　　话　010-88118588-501
新闻热线　010-88118588-101
通信地址　北京市100040信箱18分箱
邮政编码　100040

广 告 部　李怀颖　陈文
电　　话　010-88118588-801
发 行 部　韩灵合
电　　话　010-88118588-601
传　　真　010-68686261

平面设计　林静 汤瑛 张子祚
印　　刷　北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号　ISSN 1672-0148
国内统一刊号　CN 45-1304/TP
邮发代号　48-154
发行范围　国内公开发行
发行代理　北京情文图书有限公司
电　　话　010-65934375
广告许可证　4500004000185
出版日期　出版日期 2014年7月1日
订 阅 价　人民币 12.00元
零 售 价　人民币 10.00元




一艘名为“大众软件”的舰船，在不平凡的瑰丽世界中航行。

1995年，她从“微机”港口启航，径直穿越“办公软体”海峡，取道“单机”群岛。在绕过“文字MUD”暗礁、“Flash”浮冰带以及“门户”列岛后，“大软号”又抵达了“端游”大陆和“页游”次大陆……20年的航行中，无数人登上过她的甲板，与船员们一起观览碧海明月，潮平日升。

从舢板，艨艟，再变成楼船，“大众软舰”的甲板下，堆满了故事。不变的船长荣誉室里，摆满了每一处风景的纪念。

后来，她静静地停靠在港湾里。有人说，她已老去，无力再劈波斩浪。而实际上，她只是在修葺改装。有一天，那些曾经登船旅行过的人们回来了，他们贡献出自己的力量，给“大众软件”号装上带涡轮的翅膀，还在货仓里补满了淡水、肉干和鲜橙。

如今，港湾外是一片红色的“移动互联网之海”。而新舰已经下水，即将服役。

这将是一次驶向星辰大海的奇幻漂流。它关乎青春，关乎梦想——游戏者对世界总是存有温柔与好奇，即使身体再疲累，探索的活力也在灵魂深处始终不息。

——在星槎扬帆之前，我们需要募集新的水手。

还记得那些曾经在“大软号”上服役过的，挺厉害的家伙吗？Walker、阿飞、生铁、林晓、冰河、大漠小虾……他们都在过往的航行中，写下了属于自己的故事。如今，接下来的故事，是属于你的。年轻人，也许你将成为比他们更加出色的冒险家。

我看到你或者拥有强健的体魄，或者拥有丰富的经验，但是最吸引我的，是你眼中激情四射的火焰。

欢迎加入我们的团队，开始新的航行！

我们现在需要网站／移动APP编辑、网站设计师/美工、视频编辑师、网站／移动APP运营经理/主管、产品经理/主管、产品经理/主管、渠道合作经理、市场推广专员、市场经理、系统管理员/网络管理员等岗位的人才！

当您觉得自己已经准备好了，请发送邮件至：editor@popsoft.com，（备用：yangli@popsoft.com、yufu@popsoft.com）附上您个人的简历，与我们进行更进一步的磋谈。


次世代游戏机
及家庭数字娱乐产品
展览会
Next-gen Arcade,
Console and
Home Entertainment
Expo
展览时间：2014年7月31日-8月3日
展览地点：上海新国际博览中心
同期举办中国国际家庭数字娱乐峰会
联系方式：
地址：北京市朝阳区华威里10号鹏龙大厦9层910室
邮编：100021　电话：+86-10-51659355
传真：+86-10-58615093
电子邮件：howell@howellexpo.com
北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.
www.achexpo.com
ACH